

sozio kultur



4 23	Digitalität	
POSITION	Wenn Maschinen die Beziehungen der Menschen verändern	→ 9
EINBLICK	Digitale Schönheit	→ 13
PORTRÄT	Schlüssel und Zugang	→ 22

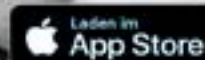


Die
Bundesregierung

KULTUR TO GO

Entdecke Kulturangebote in Deiner Nähe.
Jetzt KulturPass-App downloaden!

**200 €
FÜR DICH!***



*Für alle, die 2023 endlich 18 werden.



Ja, der digitale Fortschritt ist eine Herausforderung. Und ja, er birgt Risiken und Nebenwirkungen. Aber er ist eben vor allem ein wunderbares Abenteuer. Für die Soziokultur bringt er ungeahnte neue Möglichkeiten, unsere Aufgaben zu lösen. Er durchdringt vom Ticketing über die Kommunikation bis zur Buchhaltung, künstlerischen Produktion und Raumbuchung inzwischen alle Belange.

Soziokultur versteht sich als Role Model und Energiequelle der Demokratie. Gerade jetzt, während der kulturellen Revolution, braucht sie europaweit engagierten Einsatz. Ihre Grundpfeiler, wie die Rechte von Minderheiten oder die Gewaltenteilung, werden von religiösen und ideologischen Fanatikern, auch von blanker Machtpolitik angegriffen. Menschen, die mit der wachsenden Komplexität von Leben und Gesellschaft schwer oder nicht umgehen können, laufen Populist*innen nach.

Da tut es mehr als gut zu wissen, dass im *Pavillon Hannover* mittels Game-Design eine Methode entwickelt wurde, die es – effektiv wie keine andere – Menschen aus allen sozialen und Altersgruppen und mit unterschiedlichsten Wissensvoraussetzungen ermöglicht, spielerisch den Umgang mit komplexen Konstellationen zu erlernen.

Wo Verschwörungstheoretiker*innen hinter allem, auch hinter KI, ausschließlich dunkle Mächte wittern, beweisen das Team und Projektteilnehmer*innen des *Pavillon*: Künstliche Intelligenz entwickelt sich so rasant, weil viele sie begeistert nutzen, und sie ist das, was Menschen aus ihr machen. Lesen Sie im Porträt, wie in einem partizipativen Projekt eine künstliche Intelligenz erschaffen und „erzogen“ wurde und wird.

Zwar probieren soziokulturelle Akteur*innen seit Jahrzehnten voller Lust die immer neuen digitalen Möglichkeiten aus, doch sie sind auch für diejenigen da, die nicht den Digital Natives oder der Generation I angehören und den Anschluss an die aktuellen Entwicklungen halten wollen.

Wie immer sehen Sie hier Ausschnitte aus der aktuellen Breite. Folgen Sie für mehr Informationen den angegebenen Links und bleiben Sie mit uns

Ihre

Ellen Ahbe, Geschäftsführerin des Bundesverbandes Soziokultur e.V.

Thema: Digitalität

- 5 Aufmerksam, kritisch und handlungsfähig bleiben
von Heike Herold und Carolin Viktorin
- 9 Wenn Maschinen die Beziehungen der Menschen verändern Ein theoretischer Blick und eine praktische Empfehlung in Bezug auf Digitalisierung und KI im Bereich der Soziokultur von Tobias Hochscherf und Martin Lätzel
- 12 DREI FRAGEN AN FELIX STRIEGLER
Teilhabe und Chancengleichheit von Carolin Viktorin
- 13 EINBLICK Digitale Schönheit die *börse*, Wuppertal
von Marian Gogolka
- 14 EINBLICK Keep the train rollin Die digitale Transformation des *Haus am Westbahnhof* in Landau in der Pfalz von Christoph Deeg
- 15 EINBLICK Zeitreisen Wie die *Schaubühne Lindenfels* neue Erzählräume erschließt von Moritz Köster
- 16 EINBLICK #SKAamp Barcamp „Soziokultur und digitaler Wandel“ in der *Radarstation* in Zürich
von Eike Rösch und Christine Plüer
- 17 KOLUMNE Unsoziale Medien? von Laura Armbrorst
- 18 STREIFZUG Erweitern, nicht ersetzen
 - ▷ Software für Engagierte e.V., Bielefeld
von Carolin Viktorin
 - ▷ ufaFabrik e.V., Berlin von Moritz Köster
 - ▷ Klub Solitaer e.V., Chemnitz von Selina Müller
 - ▷ Nellie Nashorn, Lörrach von Matti Kunstek
 - ▷ STADTBAD e.V., Brandenburg an der Havel
von Moritz Köster
 - ▷ Kulturbahnhof Viktoria, Itzehoe von Moritz Köster
 - ▷ Waschhaus e.V., Potsdam von Moritz Köster
- 22 PORTRÄT Schlüssel und Zugang IT-Projekte im Kulturzentrum *Pavillon* in Hannover von Edda Rydzy
- 25 MEINUNG Update Soziokultur Neue Verantwortung für etablierte Kompetenzen von Marten Duck
- 26 TIPPS

Kultur und Politik

- 28 Weichenstellung für den digitalen Wandel
Tabea Rößner im Gespräch von Ellen Ahbe
- 30 Digitale Transformation im Sinne aller Menschen
Policy-Paper „Schwerpunkt Zivilgesellschaft und Digitalisierung“ des BBE
- 31 Datenraum Kultur: Digitale Vernetzung für Kultur-erlebnisse von Carolin Viktorin
- 31 Wir gratulieren herzlich: 40 Jahre Künstlersozialkasse
von Barbara Bichler

Netzwerk Soziokultur

- 34 Die Soziokultur und das Beihilferecht der EU
von Gerd Vogt
- 36 NIEDERSACHSEN
Gemeinsam stark: Was wir vom „Bündnis Freie Kultur“ aus Oldenburg in Bezug auf Nachhaltigkeit lernen können von Franziska Mohaupt
- 37 BADEN-WÜRTTEMBERG
Wo fangen wir an? Zukunftswshops zur Nachhaltigkeit soziokultureller Zentren von Laila Koller
- 38 THÜRINGEN
Durchgeboxt! Jubiläumsgala zu 30 Jahren Soziokultur in Thüringen von Thomas Putz
- 40 NEUSTART KULTUR
Mit Digitalität die Welt gestalten Das *Köşk* in München
von Sven Rosenberger
- 42 UTOPOLIS
Bye bye UTOPOLIS Über fünf Jahre Programm, digitale Spuren und das, was bleibt von Kristina Rahe
- 44 Impressum/Adressen der Landesverbände

Thema Digitalität







Foto: Im Projekt „Virtual Bathing“ des Stadtbad e.V. in Brandenburg an der Havel können Besucher*innen in die digitale Version des Gebäudes eintauchen und gleichzeitig ihre eigenen Geschichten online teilen.
© Lima Kastl (siehe Beitrag S. 20)

Aufmerksam, kritisch und handlungsfähig bleiben

HEIKE HEROLD und CAROLIN VIKTORIN beleuchten, wie die Digitalität in der Soziokultur Raum gewinnt, welche Aufgaben und neuen Möglichkeiten den Akteur*innen aus ihr erwachsen.

Heike Zwischen den unendlichen Möglichkeiten der Digitalität und ihren nicht immer wünschenswerten Begleiterscheinungen kann man dauernd die Gefühle wechseln. Mit Absolutheit lässt sich nur sagen: Sie entwickelt sich rasant, das Tempo wächst.

Carolin Wie wahr! Nachdem viele unserer Mitglieds-einrichtungen die Mittel aus den pandemiebezogenen Förderungen genutzt haben, um ihre digitale Ausstattung zu verbessern und sich die entsprechenden Fähigkeiten anzueignen, sind wir nicht einmal dazu gekommen richtig aufzuatmen, da gab es schon generative KI für alle.

Heike Das sind in kurzer Zeit große Veränderungen, die wir da erleben.

Caro Wer ist wir?

Heike Tatsächlich wir alle: die einzelnen Akteur*innen, die Gesellschaft, die Menschheit insgesamt.

Caro Das ist eine gewaltige Perspektive, die Menschheit.

• **Der Sprung zwischen am PC
erstellten Texten und ChatGPT
ist größer als der von der ersten
Keilschrift zum Buchdruck.**

Heike Aber gut, um das Ausmaß des Wandels zu erfassen: Nachdem die alten Sumerer die erste Keilschrift in Ton geritzt hatten, dauerte es ungefähr 5000 Jahre bis zum Buchdruck. Der qualitative Sprung zwischen den ersten am PC erstellten Texten und ChatGPT ist größer. Er brauchte kaum fünfzig Jahre. Anfang der 1990er Jahre waren die meisten meiner Kommiliton*innen für ihre Diplomarbeiten noch auf Schreibmaschinen, Tipp-Ex und Durchschlagpapier angewiesen. Der PC meines Bruders oder kurz darauf mein Palm-Organizer, mit dem ich immer-



HEIKE HEROLD

hin Termine, Adressen und Aufgaben verwalten konnte, die erschienen mir damals weit vorn.

Caro Die Sprünge sind wirklich groß. Kaum zehn Jahre danach habe ich im Studium schon Kurse in Erstellung von Websites und digitaler Vermittlung von Themen belegt, habe selbst Websites betreut. Damals war Digitalität im Alltag noch nicht so allgegenwärtig. Heute sehe ich auch viel mehr Möglichkeiten der Vernetzung von zivilgesellschaftlichen Organisationen aus verschiedenen Engagementbereichen und der IT-Welt.

Um in unseren Nahbereich zu schauen: Wie reagieren die Akteur*innen und Nutzer*innen der Einrichtungen in deinem Landesverband auf diese Dynamik?

Heute sehe ich viel mehr Möglichkeiten der Vernetzung von zivilgesellschaftlichen Organisationen und der IT-Welt.

Heike Das unterscheidet sich nicht von der Allgemeinheit. Ich erlebe eine Mischung aus Aufbruch, Skepsis und nicht selten auch Sorge.

Caro Verständlich. Als die Eisenbahn erstmals maschinell betrieben wurde und mit ungefähr dreißig Stundenkilometern fuhr, waren viele Menschen skeptisch. Diese irrsinnige Geschwindigkeit werde die Menschen in den Wahnsinn treiben, dachten so manche. Uns geht es aber weiterhin ziemlich gut, auch wenn wir mit mehr als 1000 Stundenkilometern fliegen oder den elektrischen Strom in Akkus mit uns rumtragen.

Heike Stimmt. Etwas ist jetzt dennoch ganz anders. Viele von uns nutzen die Elektrizität, ohne zu wissen, wie der Strom überhaupt entsteht. Über die genaue Funktionsweise von Fliegern, PCs oder Smartphones brauchen wir auch nicht unbedingt Bescheid zu wissen. Aber können wir uns wirklich darauf verlassen, dass Elektriker*innen, Pilot*innen und IT-Expert*innen das tun? Nun schreiben KI-Expert*innen nämlich einen offenen Brief. Darin steht, KI sei erstens gefährlicher als die Atomkraft und zweitens eine Art Blackbox. Ihre Schöpfer wissen selbst nicht, was genau da in der Kollaboration der vernetzten Computer passiert.



CAROLIN VIKTORIN

Caro Der offene Brief trägt aber gleichzeitig zur Verstärkung des aktuellen Hypes um KI bei. Anstatt Katastrophenszenarien der Zukunft zu zeichnen, sollten wir lieber darauf schauen, unter welchen Bedingungen heute große generative KI-Systeme entwickelt werden. Für das Training braucht es Unmengen an Daten, die von einer Heerschar von Menschen gesichtet und etikettiert werden müssen, die häufig unter schlechten Bedingungen in Niedriglohnländern arbeiten. Auch der Energiebedarf der Rechenleistung bei KI ist immens, das muss uns bewusst sein. Das sind schon einige Gründe zur Beunruhigung.

Heike Sollten wir KI deshalb meiden?

Caro Das nicht, denn KI kann auch für gemeinnützige Zwecke entwickelt und genutzt werden, etwa zur Identifizierung von Umweltverschmutzung oder zur Vereinfachung der Inklusion von Menschen mit Behinderung. In jedem Fall müssen wir aber aufmerksam, kritisch und handlungsfähig sein. Angebote zur Erlangung von Medien- und Datenkompetenz werden umso wichtiger.

Gerade wenn es um Werte wie Vielfalt, Toleranz, Meinungs- und Kunstfreiheit geht, werden Angebote zur Erlangung von Medien- und Datenkompetenz umso wichtiger.

Heike Das teile ich total. Gerade wenn es um Werte wie Vielfalt, Toleranz, Meinungs- und Kunstfreiheit geht. Es hört sich immer so an, als seien die sozialen Medien demokratisch. Gerade wenn es um Inhalte geht, die aus KI erzeugt werden, muss es um Transparenz und klare Regelungen zum Beispiel über den urheberrechtlichen Status gehen. Das sind wir allen ehrlichen Gestalter*innen von Meinung und auch Künstler*innen schuldig. Es bedarf also gesetzlicher Regelungen. Auch wenn das Konsequenzen für eine breite Nutzung von KI für eine vorgeblich künstlerische Produktion bedeutet.

Caro Du spielst darauf an, dass es vom Malen übers Dichten und Komponieren bis zur Pointe eigentlich wenig gibt, das KI nicht irgendwie kann.



Heike Ja, aber eben nicht auf Kosten derer, deren Erfindungen, Ideen, Visionen unsere Welt bereichern, die dann aber nichts davon haben. Dennoch wäre es toll, wenn im Sinne von Vermittlungsarbeit auch Teilhabe mit KI gelebt werden kann ...

Caro ... durch die Anwendung freigegebener ästhetischer Techniken. Open Source. Damit auch kollektive künstlerische Prozesse entstehen können und als Bereicherung, als hohe Lebensqualität empfunden werden ...

Heike ... dann sind wir nah an der Soziokultur.

Caro Manche Zentren bauen sich ein Digitallabor, in dem sie mit Jugendlichen Spiele programmieren, oder einen Makerspace mit 3D-Druckern, mit dem sie Ersatzteile herstellen. Das sind dann experimentierfreudige IT-Fortschrittene. Sobald wir uns im realen Alltag bewegen, sind wir oft mit ganz anderen Dingen konfrontiert.

Heike So ist es. Die wenigsten unserer Nutzer*innen und Teilnehmer*innen sind ja Digital Natives.

... **Wer nicht ein Mindestmaß an Hardware, Software und den entsprechenden Kompetenzen besitzt, ist schnell raus.**

Caro Darauf will ich hinaus. Inzwischen durchdringt die IT vom Ticketing über die Steuererklärung bis zum Impfnachweis alle Lebensbereiche. Wer nicht ein Mindestmaß an Hardware, Software und den entsprechenden Kompetenzen besitzt, ist schnell raus. In Berlin wird zum Beispiel die „Lange Nacht der Museen“ gern genutzt. Wer eine der weltbekanntesten Sammlungen kostenlos besuchen möchte, kann nicht einfach hingehen. Er muss sich vorher für ein bestimmtes Zeitfenster digital angemeldet haben.

Heike Genau für solche Dinge sind soziokulturelle Zentren seit mehr als zwanzig Jahren wichtige Anlaufstellen. Computerclubs für Senior*innen sind ein Stichwort oder AGs, die sich mit Smartphones, mit den Möglichkeiten und Fallstricken von Apps befassen. Dazu unzählige Workshops und permanente Angebote zu Datenschutz, Social Media oder Medienkompetenz. Für den Verlauf der gesellschaftlichen Debatten macht es einen großen

Wer mit Menschen arbeitet, hat ein einfaches und zugleich sehr anspruchsvolles Werkzeug zur Hand: das Wirken durch eigenes Beispiel. Wenn wir uns eine lebenswerte, menschenfreundliche und demokratische Zukunft im digitalen Zeitalter wünschen, dann müssen wir dafür aktiv eintreten. Und nicht einfach immer nur das nehmen, was uns Big Tech gerade „gratis“ als Köder hinhält. Wer keine eigene Website mehr unterhält, sondern nur noch auf Instagram, Twitter, Tiktok oder Facebook zu finden ist, macht sich abhängig von Konzernmacht und der Willkür durchgeknallter Milliardäre. Soziokultur kann einen Weg zur digitalen Mündigkeit zeigen. Gehen wir auf Entdeckungsreise zu freier Software und lasst uns das Fediverse mitgestalten! „Die Zeit wird kommen, da ihr euch entscheiden müsst zwischen dem, was richtig ist und dem, was bequem ist.“¹

¹ Die Prophezeiung des Albus Dumbledore gilt auch in der digitalen Welt. | **RENA TANGENS**, Datenschutzaktivistin, Internet-Pionierin und Künstlerin, Mitbegründerin und Vorsitzende des Digitalcourage e.V. und Mitorganisatorin der deutschen Big Brother Awards.



Die Arbeit der Soziokultur ist für den Zusammenhalt unserer Gesellschaft unverzichtbar. Wesentlich ist dabei auch die Frage, wie es gelingen kann, digitale und analoge Interaktion so zu verschränken, dass der gesellschaftliche Diskurs befördert wird. Dazu wünsche ich mir eine ideologiefreie Auseinandersetzung mit neuen Technologien, die die Funktionalität des Mediums in den Blick nimmt. Die Stadtteilkulturzentren als öffentliche Kulturorte in den Quartieren können diese neuen Kulturtechniken im Austausch mit den Nutzer*innen erproben, diskutieren und wichtige gesellschaftliche Lernorte sein.

Dr. **CARSTEN BROSDA**, Senator für Kultur und Medien Hamburg

Unterschied, ob die Leute die Verlässlichkeit von Quellen oder Deep Fakes beurteilen können. Das Wort vom lebenslangen Lernen hat noch einmal deutlich mehr Gewicht bekommen. Dafür fühlen wir uns verantwortlich, ebenso für den Schutz von Künstler*innen und ihren Urheberrechten.

Caro Die digitale Mündigkeit der Bürger*innen, ihre Fähigkeit, die digitalen Entwicklungen zu überblicken und mitzubestimmen, ist eine der Schlüsselfragen unserer Zeit.

Mich treibt um, wie wir selbst der Verantwortung für den Weg gerecht werden, den die IT und die KI nehmen. KI arbeitet mit Daten, die Menschen zuvor eingegeben haben. Welche Daten stellen wir zur Verfügung, ganz bewusst? Wie gelingt uns Gemeinwohlorientierung als intrinsisches Merkmal von IT? Wie stärken wir freie Open-Source-Software, deren Quellcodes von allen eingesehen und weiterentwickelt werden können? Seit ich zum ersten Mal mit Digitalem in Berührung gekommen bin, liegt mir die Frage der Partizipation besonders am Herzen. Digitale Anwendungen bieten eben auch wunderbare Möglichkeiten, Menschen einzubeziehen, die vorher aus sozialen, bestimmten körperlichen oder geografischen Gründen ausgeschlossen waren. Während der Lockdowns haben wir das selbst erlebt. Wie nutzen wir das weiter?

... **Digitale Anwendungen bieten wunderbare Möglichkeiten, Menschen einzubeziehen, die vorher ausgeschlossen waren.**

Heike Es stellt sich zu all dem auch die Frage, wie wir die digitalen Möglichkeiten für die Kommunikation und Abstimmung im Verband einsetzen.

Aus meiner Sicht entwickelt sich seit Corona in den Qualifizierungsmaßnahmen und Gremienaktivitäten mehr und mehr eine vernünftige Balance zwischen digitalen und analogen Meetings. Es ist auch ein totales Pfund, dass wir dich in der Bundesgeschäftsstelle und in mehreren Landesverbänden ein paar Nerds haben. Die Aufgaben wachsen uns trotzdem dauernd über die Köpfe. Die digitale Welt ist ja kein Ist-Zustand, an den wir uns schrittweise heranarbeiten könnten. Sie ist in atemberaubender

Bewegung. Täglich kommt neue Hardware, vor allem ein Feuerwerk an neuer Software auf den Markt. Es fordert uns echt heraus, jeweils genau die für uns am besten geeigneten Tools herauszufinden und Kompatibilität herzustellen.

Caro Ja, wir sind darauf angewiesen, dass die Expert*innen für Digitales, die wir im Verband haben, intelligent kollaborieren und arbeitsteilig agieren. Anders geht es gar nicht. Was wir auch brauchen, ist Kontinuität, ist eine langfristige Qualifizierungsstelle. Sonst verschleiben wir unsere ohnehin überstrapazierten Ressourcen für ewige neue Anfänge, statt am Ball zu bleiben.

... **Die digitale Welt ist in atemberaubender Bewegung. Es fordert uns echt heraus, jeweils Kompatibilität herzustellen.**

Heike Sobald es um Digitales geht, ist Konsum Teil der Arbeit und kann auch ausgesprochen anstrengend sein.

Caro Klar, vor allem im Blick auf Nachhaltigkeit. Dass alles, was digital erledigt wird oder papierloses Büro heißt, per se sauber sei, trifft nicht zu. Man sieht bloß die Folgen nicht als Plastikmüll in den Ecken. Es hat soziale und ökologische Folgen, ob wir zentrale globale Player mit dem Hang zu einem Wissens- und Datenmonopol oder dezentrale Netzwerke präferieren, ob wir an klimaneutralen Rechenzentren in Deutschland hängen oder an denen anderer Kontinente.

Heike Übrigens schadet es auch nichts, die Rechner auszuschalten, wenn wir nicht dran sitzen. ■

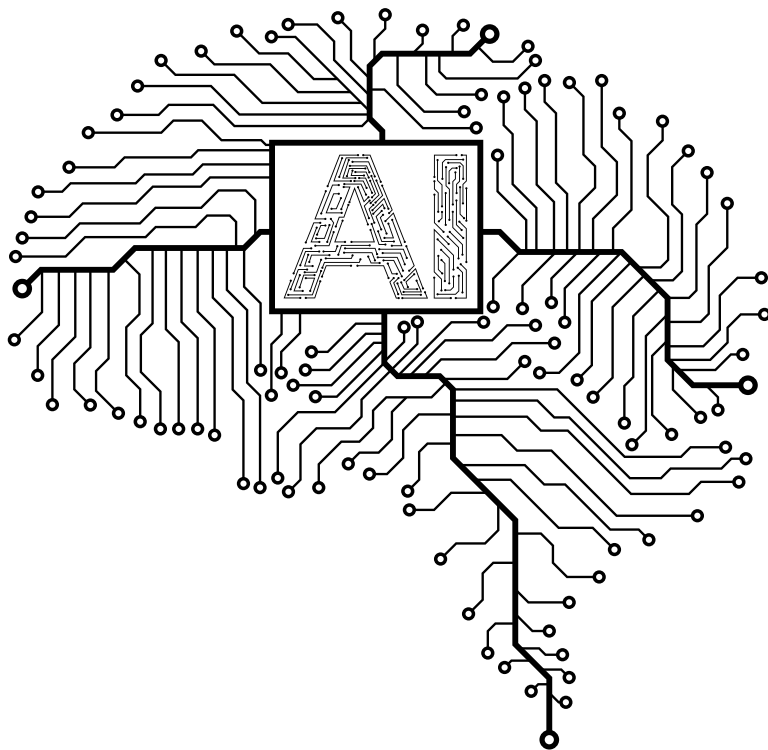
HEIKE HEROLD ist Geschäftsführerin der LAG Soziokultureller Zentren NRW e.V.

CAROLIN VIKTORIN ist Referentin für Digitalisierung und Wissensmanagement des Bundesverbands Soziokultur e.V.

Wenn Maschinen die Beziehungen der Menschen verändern

Ein theoretischer Blick und eine praktische Empfehlung in Bezug auf Digitalisierung und KI im Bereich der Soziokultur

von TOBIAS HOCHSCHERF, MARTIN LÄTZEL



Was passiert eigentlich gerade? Die Medien verändern das Zusammenleben und das Selbstverständnis der Menschen maßgeblich. Die digitale Transformation ist nicht mehr von den rasanten Entwicklungen in der Künstlichen Intelligenz (KI) zu trennen. Während soziokulturelles Engagement Machtverhältnisse infrage stellt und herrschaftskritisch orientiert ist, haben wir es mit Technologien zu tun, die dazu geeignet sind, Einfluss zu konzentrieren und Ohnmacht angesichts technischer Entwicklungen zu befördern.

Dies ist geschichtlich eigentlich nichts Neues. Der Einfluss von Technik und Medien wurde in der Medienkulturwissenschaft vielfach beschrieben – häufig mit einem negativen Unterton. So zeichnete der Philosoph und Anthropologe Arnold Gehlen ein düsteres Bild des zunehmenden Einflusses der Technik. Er fasst diesen Einfluss als Prozess in drei Stufen auf:

„Auf der ersten Stufe, der des Werkzeuges, werden die zur Arbeit notwendige physische Kraft und der erforderliche geistige Aufwand noch vom Subjekt geleistet. Auf der zweiten Stufe, der der Arbeits- und Kraftmaschine, wird die physische Kraft technisch objektiviert. Schließlich wird auf der dritten Stufe, der des Automaten, auch der geistige Aufwand des Subjekts durch technische Mittel entbehrlich gemacht.“

Der Kybernetiker Gregory Bateson stellte zu Beginn der Achtzigerjahre angesichts der technologischen Entwicklung fest, „bewußte Zwecksetzung hat nun die Macht, das Gleichgewicht des Körpers, der Gesellschaft und der biologischen Welt um uns herum über den Haufen zu werfen. Eine Krankheit – ein Verlust des Gleichgewichts – kündigt sich drohend an“.

Wir stehen schwankend und zweifelnd vor einer neuen, bedrohlich wirkenden Unübersichtlichkeit. Während es bisher vor allem menschliche Entscheidungen, ökologische und ökonomische Rahmenbedingungen sowie politische Wertesysteme waren, die einen entscheidenden Einfluss auf die Soziokultur hatten und haben, sehen wir aktuell eine wachsende gesellschaftliche (und ökonomische) Steuerung durch nicht demokratisch legitimierte Tech-Giganten. Das soziokulturelle Selbstverständnis steht dem diametral entgegen. Uns geht es hier um die Frage, ob die Nutzung digitaler Werkzeuge in Einklang zu bringen ist mit dem Gemeinwohl und der freiheitlich demokratischen Grundordnung.

Es geht um die Frage, ob die Nutzung digitaler Werkzeuge in Einklang zu bringen ist mit dem Gemeinwohl und der freiheitlich demokratischen Grundordnung.

Was sich bei Gehlen – und teilweise bei Bateson – noch beunruhigend geriert, hörte sich bei Marshall McLuhan, einem Hauptvertreter der Schule von Toronto, versöhnlicher an. McLuhan ging davon aus, dass Medien als Träger von Information die Beziehungen der Menschen zueinander und zu sich selbst verändern: „So zielen beispielsweise mit dem Aufkommen der Automation die neuen Formen menschlichen Zusammenlebens bestimmt auf die Abschaffung der Routinearbeit, des Jobs hin. Das ist das negative Ergebnis. Auf der positiven Seite gibt die Automation Menschen Rollen, das heißt eine tieferlebte Beteiligung der Gesamtperson an der Arbeit und der menschlichen Gemeinschaft, welche die mechanische Technik vor uns zerstört hatte“.



McLuhans Gedanken sind durch den Einsatz KI-gestützter Automation aktueller denn je. Sie werden herangezogen, um entweder den Verlust von Eigenständigkeit und Arbeitsplätzen anzuführen, die vollständige Machtübernahme von Robotern und Hyperintelligenzen (wie aktuell der siebte Teil von „Mission Impossible“ zeigt), das Ende der Kreativität anzukündigen oder zu betonen, dass die Maschinen den Menschen neue Freiräume ermöglichen, indem sie von repetitiven und anspruchslosen Tätigkeiten entbunden oder unterstützt und neue Möglichkeiten für die Kunst generiert werden. Mag es bei belanglosem Tun gegebenenfalls egal sein, ob der Mensch durch die Technik ersetzt wird, so sieht dies beim künstlerischen Prozess anders aus, erst recht, wenn er wie in der Soziokultur wertegeleitet ist.

Mag es bei belanglosem Tun egal sein, ob der Mensch durch die Technik ersetzt wird, so sieht dies beim künstlerischen Prozess anders aus, erst recht, wenn er wie in der Soziokultur wertegeleitet ist.

Folgen für die kulturelle Infrastruktur

Die Kultur ist kein hermetisch abgeschlossener Raum und die technischen Umwälzungen sind auch hier spürbar. Man denke etwa an die aktuelle Diskussion um die Autor*innenrechte von Texten, Tönen oder Bildern, die von generativen KI-Systemen erstellt sind und die mit den Versatzstücken anderer Urheber arbeiten. Neue Techniken betreffen Kultureinrichtungen auf vielfältige Art und Weise: in der Verwaltung, bei der Gewinnung neuer Fachkräfte,

in Marketing und Kulturkommunikation, bei Präsentation und Personalisierung von Kultur und bei der Schaffung von Kunst.

Ein Aspekt macht Kultureinrichtungen zu einem prädestinierten Ort für die Auseinandersetzung mit neuen Formen der Digitalisierung und KI: Sie genießen ein hohes Vertrauen und können sich kritisch mit den Chancen und Risiken der Technik beschäftigen. Vor allem haben sie, und das ist ein dezidierter Wert der Soziokultur, das Vermögen, dezentral und systemisch, also in Zusammenhängen zu denken. Wir erinnern uns an Batesons Plädoyer für eine integrierte Betrachtung, die Komplexität erkennt und zur praktischen Steuerung von KI verhelfen könnte: An den Orten der öffentlich geförderten Kultur will einem – im Gegensatz zu den großen globalen Technikkonzernen und zahlreichen Neugründungen in diesem Bereich – niemand etwas verkaufen, es soll keine Meinung vermittelt oder eine bestimmte Lesart vorgegeben werden. Im Zentrum steht Sinnggebung, selbst wenn Kunst ohne Zweck ist. „Für die menschliche Vernunft ist es wesentlich, dass sie in allem Sinn finden kann, was ihr begegnet.“ (Friedrich 2023).

Nimmt man den Begriff der vertrauenswürdigen KI ernst, dann sind Kultureinrichtungen neben der Bildung zentral, da sie eine für die gesellschaftliche Entwicklung sinnstiftende Auseinandersetzung in einem öffentlichen und geschützten Raum anbieten. „Wir befinden uns,“ so der Medienwissenschaftler Andreas Sudmann, „in einer signifikanten Phase des Übergangs und der Neubestimmung dessen, was Computer im 21. Jahrhundert leisten können. Dies erfordert [...] nicht nur einen historischen Zugriff, sondern eben auch eine genaue empirische Beobachtung der Felder hinsichtlich der Anwendung der KI und es erfordert ein neues Nachdenken über kritische beziehungsweise medienkritische Interventionen. Letztere Anstrengungen können sich aber nicht nur auf den Bereich des Technologischen beschränken, sondern



KI & Kultur: Chimäre oder Chance?

Voraussetzungen - Anwendungen - Potentiale

Tobias Hochscherf, Martin Lätzel (Hg.)

Künstliche Intelligenz (KI) ist ein wichtiges Zukunftsthema. Neben vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten gibt es Vorbehalte gegenüber KI-gestützten Anwendungen. Dies gilt gerade für den Bereich der Kultur. KI kommt. Deswegen ist ein verantwortungsvoller Umgang notwendig. Der vorliegende Band skizziert Voraussetzungen, Chancen und Probleme, indem er Forschungsergebnisse zum Einsatz von KI in Kultureinrichtungen vorstellt und diskutiert. Klug eingesetzt eröffnen durch KI verarbeitete Daten neue Anwendungsmöglichkeiten für Museen, Bibliotheken, Archive oder Theater. Schwerpunkt des Bandes bilden angewandte KI-Projekte aus Schleswig-Holstein. Die Autor*innen kommen aus Politik, Wissenschaft und dem Kulturmanagement.

Wachholtz Verlag GmbH 2023, 191 Seiten, ISBN 978-3-529-05082-4, 48,00 Euro, Open Access

wir müssen in der Tat auch reflektieren, wie sie sich auf eine Kritik der Gesellschaft als Ganzes und das Denken in ihr beziehen lassen [...]“ Für Sudmann gehören dazu die Ideologiekritik, Gender und Queer Studies sowie die post- und dekoloniale Kritik. Soziokulturelle Orte sind gut beraten, sich selbst zu verhalten, für neue Formate zu öffnen und den Umgang mit KI am konkreten Beispiel auszuprobieren, um einen reflektierten Raum für die kritische Beschäftigung zu bieten.

Soziokulturelle Einrichtungen sind prädestiniert für die Auseinandersetzung mit KI: Sie können dezentral und systemisch denken.

Kultur als öffentliches Labor für Digitalisierung und KI

Soziokulturelle Zentren und Initiativen können gerade angesichts von krisengetriebener Transformation ihre Anschlussfähigkeit für kritisches und systemisches, demokratie- und teilhabeorientiertes Denken unter Beweis stellen.

Im Rahmen des Projektes „KI in Einrichtungen der kulturellen Infrastruktur“ (oder kurz: KI & Kultur) hat die Fachhochschule Kiel mit mehreren Partnerinstitutionen aus dem Bereich der kulturellen Infrastruktur untersucht, welche Einsatzmöglichkeiten von KI vielversprechend sind und unter welchen Bedingungen sie sich umsetzen lassen. Hieraus lassen sich eine Reihe von allgemeinen Empfehlungen auch für die Soziokultur geben:

- _ Die Soziokultur hat das Potential der kritischen Auseinandersetzung und sollte dies nutzen.**
- _ Die Angebote und der damit verbundene organisatorische Aufwand können durch KI unterstützt und eventuell vereinfacht werden.**
- _ Es ergeben sich ganz neue Möglichkeiten künstlerischer Produktion.**

Kunst wird nicht obsolet, sie erweitert ihren Möglichkeitsrahmen und vor allem auch ihre Teilhabemöglichkeiten (ganz im Sinne der Soziokultur), wie der Künstler Vladimir Alexeev betont:

„Neu [...] ist, dass zunehmend Werke in Kooperation zwischen Mensch und Maschine entstehen. Das braucht ganz neue handwerkliche Fähigkeiten. Und die Ausdrucksweisen erweitern sich, es gibt neue Wege, mithilfe von Prompts bestimmte Texte, Bilder oder Musik entstehen zu lassen, auch wenn man nicht malen oder komponieren kann. Die lassen sich mit traditionellen Genres verbinden oder es entstehen ganz neue Dinge.“

Bei aller kritischen Betrachtung können wir schlussendlich hoffen, dass in der Kybernetik auch das Mittel angelegt ist, eine neue und vielleicht menschliche Weltanschauung zu erreichen, ein Mittel, „unsere Philosophie der Macht zu verändern, und ein Mittel, unsere eigenen Dummheiten in einer größeren Perspektive zu sehen“ (Bateson 1981). Es liegt an uns, ob wir den Weg beschreiten wollen, mithilfe von Technik die Welt zu gestalten und zu verändern, oder ob wir uns der Bequemlichkeit hingeben wollen. ■

Literatur/Quellen:

- Vladimir Alexeev: Wir sind am Anfang einer neuen Kulturepoche. ZEIT online vom 2. Oktober 2023
- Gregory Bateson: Ökologie des Geistes. Suhrkamp, Frankfurt 1981
- Jörg Phil Friedrich: Degenerierte Vernunft. Künstliche Intelligenz und die Natur des Denkens. Claudius, München 2023
- Arnold Gehlen: Die Seele im technischen Zeitalter. Sozialpsychologische Probleme in der industriellen Gesellschaft. Rowohlt, Reinbek 1969, S. 19. Zitiert nach Günter Helmes und Werner Köster (Hg.): Texte zur Medientheorie. Reclam, Ditzingen 2018, S. 222
- Tobias Hochscherf, Martin Lätzel: KI statt Personal – Fachkräftemangel und Innovationsdruck als Herausforderung für Kulturbetriebe. Kultur Management Network Magazin 172, Mai/Juni 2023, S. 79-88.
- Marshall McLuhan (1964): Understanding Media. The Extensions of Man. Übersetzung von Meinrad Amann für die deutsche Erstausgabe Die magischen Kanäle. Econ-Verlag, Düsseldorf 1992. Zitiert nach Günter Helmes und Werner Köster (Hg.), Texte zur Medientheorie. Reclam, Ditzingen 2018, S. 232.
- Nassim Nicholas Taleb: Antifragilität: Anleitung für eine Welt, die wir nicht verstehen. Albrecht Knaus Verlag, München 2013

Grafik S. 9: Abstract technological brain with Artificial Intelligence. Circuit board brain. © adobe.stock/vladystock



Prof. Dr. **TOBIAS HOCHSCHERF**, Vizepräsident der Fachhochschule Kiel, hat eine Professur für audiovisuelle Medien inne und ist für die Module „Medienwissenschaft“, „Kommunikations- und Medienwissenschaft“ sowie „Audio- und Videoproduktion 2“ verantwortlich. Er ist im Rahmen einer Zweitmitgliedschaft auch Professor an der Europa-Universität Flensburg.



Prof. Dr. **MARTIN LÄTZEL** ist Honorarprofessor für Kulturmanagement und Digitalisierungspolitik an der Fachhochschule Kiel und Leiter der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek. Seine Arbeitsschwerpunkte sind „Kulturmanagement“, „Kulturelle Grundsatzfragen“, „Kultur und Digitalisierungspolitik“, „Bildung und Religion“.

Drei Fragen an ...

Felix Striegler



Teilhabe und Chancengleichheit

Soziokulturelle Zentren gestalten die digitale Gesellschaft aktiv, indem sie Barrieren abbauen und die Teilhabe am Leben im Viertel durch Digitalisierung fördern. FELIX STRIEGLER, Projektleiter für Digitalisierung, digitale Teilhabe und Nachhaltigkeit im *Bürgerhaus Wilhelmsburg* in Hamburg, über die zentrale Rolle soziokultureller Angebote für eine gelungene Verschmelzung von digitalen und lokalen Räumen unter Einbeziehung der Nachbarschaft.

von CAROLIN VIKTORIN

Du bist im *Bürgerhaus Wilhelmsburg* für Digitales zuständig. Welche Projekte setzt du derzeit um?

Ich bin Projektleiter für die Bereiche Digitalisierung, digitale Teilhabe und Nachhaltigkeit. Im Bereich Digitalisierung bin ich mit diversen Aufgaben betraut, die den Workload meiner Kolleg*innen verringern und den Wissenstransfer in unserer Stiftung erleichtern sollen. Außerdem sind wir zusammen mit lokalen Bildungsträgern dabei, Schnittstellen im Bereich digitale Bildung zu finden. Dabei gibt es die drei Schwerpunkte „Digitalisierung und Inklusion“, „Digitalisierung und Mobilität“ und „Digitalisierung beim Übergang Schule-Berufsleben“. Zudem wollen wir mit Kooperationspartnern Bildungsangebote zum aktuellen Trendthema KI aufbauen, unsere digitale Litfaßsäule als hyperlokale Informationsschnittstelle weiterentwickeln und ein Nachhaltigkeitsberichtswesen einpflegen, das auch die Aspekte der digitalen Nachhaltigkeit umfasst. Für den Dachverband STADTKULTUR HAMBURG biete ich zusammen mit anderen Kolleg*innen eine digitale Sprechstunde an, so findet Wissenstransfer zwischen den Mitgliedern und Kolleg*innen statt.

Welche konkreten Ideen habt ihr bislang entwickelt, um Teilhabe, Partizipation und Digitalisierung zusammenzubringen?

Wir freuen uns sehr, seit 2021 das *HofaLab*, kurz für *Hobby Fabrikations Labor*, als Mieter in unserem Bürgerhaus zu haben. In dieser digitalen Werkstatt befähigt der Verein die Mitmenschen, sich selbst zu beteiligen, ihre Mitwelt zu verändern.

Wir haben die Veranstaltung „Maker Island“ organisiert, bei der Nachbar*innen in einem offenen Labor zwei Tage lang Digitalisierung selbstwirksam erleben konnten. In Design-Thinking-Workshops zum Thema „Digitalisierung selber machen“ wurde darüber beratschlagt, was unser Stadtteil im Digitalen braucht, damit alle am Leben im Stadtteil teilhaben können. Durch verschiedene Prototypen wurde dort gezeigt, was sich verschiedene Bevölkerungsgruppen wünschen.

Eine Idee aus diesen Workshops war die „digitale Community-Litfaßsäule“, mit der hyperlokale digitale Informationen zu Angeboten aus dem und für das Viertel physisch in den Stadtteil gebracht werden, die sonst nur im Internet beworben werden (können). Die Litfaßsäule wurde als Teil der „Maker Challenge 2022“ der Initiative *Fab City Hamburg* weiterentwickelt und wartet nun auf die nächsten Entwicklungsschritte.

Digitale Medien gestalten zu können ermöglicht eine breitere gesellschaftliche Teilhabe.

Welches Potential siehst du bei soziokulturellen Zentren und Initiativen für die aktive Gestaltung von Digitalität?

Digitale Medien kritisch zu betrachten und sie gestalten zu können ermöglicht eine breitere gesellschaftliche Teilhabe. Digitalisierung kann zur Vernetzung beitragen, das fördert Vielfalt und baut Barrieren ab; sie kann helfen, neue Formate und Praktiken in der kulturellen Bildung zu entwickeln, die auf die Bedürfnisse der sich entwickelnden Gesellschaft zugeschnitten sind. Wir müssen digitale Werkzeuge nutzen, um Projekte zu entwickeln, die die gesellschaftliche Vielfalt und den sozialen Zusammenhalt stärken. Wenn wir dazu beitragen, eine Medienliteralität zu vermitteln, die die Menschen befähigt, sich selbstbestimmt und verantwortungsvoll in der digitalen Welt zu bewegen, können wir als soziokulturelle Zentren enorm wichtige Akteure für die digitale Transformation der Kultur sein und Teilhabe und Chancengleichheit in der digitalen Gesellschaft sicherstellen! ■

www.buewi.de, www.stadtkultur-hh.de/digitalisierung-in-der-kulturarbeit, www.hofalab.de, www.fabcity.hamburg



CAROLIN VIKTORIN ist als Referentin für Digitalisierung und Wissensmanagement beim Bundesverband Soziokultur e.V. tätig.



NORDRHEIN-WESTFALEN

Digitale Schönheit

die börse, Wuppertal

von **MARIAN GOGOLKA, CARSTEN NOLTE**

In den letzten Jahren hat *die börse* in Wuppertal komplexes Know-how für die Kulturarbeit in digitalen Räumen erworben. Das Kulturzentrum steht dabei stellvertretend für viele soziokulturelle Einrichtungen, die sich - beschleunigt durch Pandemie, Lockdown und die Anschaffung neuer Technik - neues Wissen und damit umfangreiche Kompetenzen im Bereich der Digitalität aneignen konnten. Durch das vermehrte Streamen und Dokumentieren von Veranstaltungen sammelten sich auch enorme Mengen an Daten an. Vor diesem Hintergrund stellten sich die zu bearbeitenden Fragen fast von allein: Was machen wir mit dem Video- und Bildmaterial von Veranstaltungen? Wie lässt es sich dauerhaft soziokulturell nutzen? Wie kann das Urheberrecht der auftretenden Künstler*innen gewahrt werden? Wie kann die entstehende Mehrarbeit dauerhaft geleistet und angemessen bezahlt werden?

Eine Antwort der *börse* lautete „digital direkt“. Eine Stelle für den „Beauftragten für digitale Schönheit“ wurde eingerichtet. Begonnen mit einer Prozessförderung über das Programm „Profil:Soziokultur“ des Fonds Soziokultur umfasst das Aufgabenfeld des Beauftragten Marian Gogolka die Beschäftigung mit den internen als auch externen digitalen Möglichkeitsräumen und Strukturen, deren Analyse, die Entscheidung darüber, welche Mittel, Medien und Plattformen genutzt werden sollen, und deren Umsetzung. Folgende Punkte wurden sukzessive realisiert:

- die Entwicklung einer rechtssicheren Vereinbarung für die Veröffentlichung von Konzerten, Slams oder Vorträgen in den sozialen Medien
- die Einführung einer DSGVO-konformen Cloud-Lösung, die das Arbeiten auch im Homeoffice und unterwegs möglich macht
- hausinterne Lehrgänge für Foto- und Videoablage und zum CMS der Website



Darauf aufbauend werden weitere Digitalprojekte umgesetzt. „Kultur ins Netz - Netz-Kultur entdecken und mit-spielen“ treibt die Digitalisierung der Verwaltung voran, also die Buchhaltung mit Beleg- und Vertragsablage, und weitet das Videoarchiv aus (inklusive Ablage von Multi-track-Videos auf internem Server). Auch wird das gerade eröffnete Jubiläumjahr, das im November 2024 in einer „50 Jahre *börse*“-Feier kulminiert, stetig begleitet und aufgearbeitet.¹

Ein weiteres Herzstück bildeten Informationsveranstaltungen zu KI mit der zentralen Frage „Kann KI Kunst?“ und mit Fokus auf ihrer Bedeutung für die Kulturarbeit. Die Reihe setzte sich mit den technischen Hintergründen und Funktionen von textgenerierenden KI-Systemen auseinander und bot eine Fülle von interessanten Diskussionen und Vorführungen. Dabei übernahm ChatGPT auch schon einmal die Anmoderation. Methoden des maschinellen Lernens, die Technologie hinter KI-Bildgeneratoren sowie ethische und rechtliche Fragen wurden intensiv beleuchtet und diskutiert.

Die konkrete Praxis wurde dann am Stand der *börse* auf dem Digitaltag 2023 in der Stadtbibliothek Wuppertal erprobt. Die Stationen für text- und bildgenerierende KI waren ein Highlight für viele Besucher*innen aller Generationen. Sie waren eifrig dabei, die Möglichkeiten von KI zu erkunden und eigene Texte sowie Bilder mit Hilfe der bereitgestellten PCs und Tablets zu generieren. ■

www.dieboerse-wtal.de, www.youtube.com/@dieboesewuppertal8310
www.wz.de/nrw/wuppertal/kultur/diskussion-ueber-kuenstliche-intelligenz-in-wuppertal-sie-sind-nur-stochastische-papageien aid-89773939
¹ www.dieboerse-wtal.de/blog/2023/50JahreV.php, www.youtube.com/watch?v=Z8DWsHHICck | Fotos: © Marian Gogolka

MARIAN GOGOLKA ist Beauftragter für digitale Schönheit bei der *börse* Wuppertal. **CARSTEN NOLTE** ist Referent bei Soziokultur NRW.



RHEINLAND-PFALZ

Keep the train rollin‘

Die digitale Transformation des *Haus am Westbahnhof* in Landau in der Pfalz

von CHRISTOPH DEEG

Für Kulturinstitutionen bedeutet Digitalisierung Chance und Herausforderung zugleich. Es mag so scheinen, als wären große kommerzielle oder staatliche Institutionen mit ihren vielfältigen Ressourcen eher in der Lage, den digital-analogen Optionsraum zu füllen, als kleinere soziokulturelle Zentren, die ehrenamtlich geführt werden. Diese Wahrnehmung ist aber oft falsch. Auch kleine Einrichtungen können auf vielfältige Art und Weise im digitalen Raum aktiv sein. Ich möchte dies am Beispiel des soziokulturellen Zentrums *Haus am Westbahnhof* in Landau in der Pfalz beschreiben. Dieses Kulturzentrum wird durch einen gemeinnützigen Verein getragen. Seine Gründung und der Bau des Hauses in den 1980er Jahren und ebenso der Betrieb waren und sind bis heute das Ergebnis der Arbeit eines ehrenamtlichen Teams. Für bestimmte Aufgaben wie die Verwaltung und die Buchhaltung sind im Laufe der Jahre hauptamtliche Stellen im geringen Rahmen geschaffen worden.

Das Team des Hauses hatte mich angefragt, um mit mir als Berater neue digital-analoge Formate zu entwickeln. In unserem ersten Workshop analysierten wir den Ist-Zustand der Digitalisierung auf allen Ebenen und stellten fest, dass wir zuerst nachhaltige digital-analoge Rahmenbedingungen schaffen mussten, um dann ein digital-analoges Kulturzentrum entwickeln zu können. Nach dem Motto

„Keep the train rollin‘“ haben wir das Tagesgeschäft des Kulturzentrums sowie die Strukturen und Prozesse der Geschäftsstelle und des Vereins analysiert und umfassend weiterentwickelt. Ausgangspunkt war das TFK-Modell, das digitale Prozesse in die drei Handlungsfelder Technologie (Hard- und Software), Funktion (Formate und Prozesse) und Kultur (Mindsets und Strukturen) unterteilt. Damit konnten das Bezahlssystem, der Umgang mit Künstler*innenanfragen und Anfragen zur Raumbuchung, der Kalender und viele Kommunikationsaktivitäten digitalisiert werden.

Das Hauptziel war eine Vereinfachung der Strukturen und Abläufe, um durch digitale Lösungen mehr Zeit für die eigentliche Kulturarbeit zu schaffen. Parallel dazu entwickelten wir ein Konzept für die inhaltliche Weiterentwicklung des Hauses hin zu einem digital-analogen Kulturort, das in den nächsten Jahren umgesetzt wird.

Eine Vereinfachung der Strukturen durch digitale Lösungen soll mehr Zeit für die eigentliche Kulturarbeit schaffen.

Der Startschuss dieses Transformationsprojektes fiel am 15. Dezember 2022, der Beratungsprozess dauerte mehrere Monate und bestand aus einer Kombination aus Workshops vor Ort und Online-Meetings. Alles musste parallel zum laufenden Betrieb des Kulturzentrums mit vielen Ehrenamtlichen stattfinden. Wichtig war, seine Geschichte und seine Mindsets zu integrieren, also nicht alles Alte abzuschaffen, keinen Konkurrenzkampf zwischen digitalen und analogen Kulturmodellen zu befeuern, sondern die – logische – Weiterentwicklung des *Haus am Westbahnhof* zu unterstützen.

Der Entwicklungsprozess ist fast ein Jahr später noch nicht abgeschlossen. In den vergangenen Monaten hat das Team ein Fundament geschaffen, auf dem nun weitere Entwicklungsschritte möglich sind. ■

Im Transformationsblog und dazugehörigem Podcast beschreiben die Teammitglieder, wie sie den Prozess erlebt haben und was er für das Kulturzentrum bedeutet: www.hausamwestbahnhof.de/ueber-uns/keep-the-train-rollin/ (QR-Code links)

Foto: Produktion digitaler Schnittplatz © Haus am Westbahnhof



Zum Transformationsblog



CHRISTOPH DEEG ist als national und international tätiger Berater für digitale Transformation und digital-analoge Kulturstrategien tätig.

SACHSEN

EIN
BLICK

Zeitreisen

Wie die Schaubühne Lindenfels neue Erzählräume erschließt

Vertraute Orte neu entdecken, geheime Geschichten lüften und vergessene Persönlichkeiten treffen – das ermöglicht die „Psst!-WebApp“ der Schaubühne Lindenfels: eine faszinierende Reise durch die Zeit und ein interaktives Erlebnis, das die Grenzen zwischen Fiktion und Realität hinterfragt.

von MORITZ KÖSTER

In einer Zeit, in der sich Kultur im Digitalen neu verorten muss, hat die Schaubühne Lindenfels in Leipzig einen wegweisenden Schritt unternommen, ihre Bühne in den digitalen Raum zu erweitern. Mit der „WebApp Psst!“ können User*innen seit letztem Jahr in der Zeit vor- und zurückreisen und vermeintlich vertraute Orte neu entdecken. Dabei begegnen sie einzigartigen Persönlichkeiten und deren Geschichten.

Mit einem mobilen Endgerät lässt sich die Anwendung von überall starten. Der Chat führt einen direkt zu markanten Orten Leipzigs oder gar in die Schaubühne selbst. Anhand von Bildern, Audiodateien und bald auch Videos können User*innen historischen und fiktionalen Persönlichkeiten begegnen, die sie in die Geschichte in und um Leipzig von 1645 bis heute mitnehmen. Wer war eigentlich Lou von Salomé und welche Verbindung hatte sie zu Nietzsche? Und wusstet ihr, dass es eine Leipziger „Hamlet-Uraufführung“ von 1645 gibt?



Neugierig?
Hier ausprobieren!



Das Konzept für die „Psst!-WebApp“ entstand zu Beginn der Corona-Pandemie als Antwort auf die Herausforderungen, denen sich die Kulturlandschaft gegenüber sah. Die Schaubühne Lindenfels mit der Projektverantwortlichen Sara Holitschke und der Produktionsfirma für interaktives Storytelling Theadeus Roth und ihrem Geschäftsführer Dennis Levin will damit Geschichte und Kunst für jeden erlebbar machen und neue Erzählräume öffnen. Die Anwendung öffnet nicht nur eine neue Dimension von Theater, sondern ermöglicht immersiv die Verbindung von Kulturgeschichte und Kunst, von Gestern und Heute, von Fiktion und Realität – mit dem Anspruch auf eine in sich stimmige und stringente Rahmenhandlung. Die Schaubühne erforscht mit diesem Projekt die Frage, wie Soziokultur und Theater im digitalen Raum einen Ort finden können, an dem analoge und digitale Bühne einander nicht ersetzen, sondern sich symbiotisch ergänzen, um Geschichten partizipativ zu erzählen.

Die App verbindet Geschichte und Kunst, Gestern und Heute, Fiktion und Realität.

Trotz des Starts während der Pandemie wurde die „Psst!-WebApp“ durch ihren modularen Aufbau erweiterbar gestaltet. Ein Update im Oktober 2023 verbessert die technische Performance und ermöglicht die Nutzung der App auf allen internetfähigen Endgeräten – dann auch ohne Anmeldung.

Die Entwicklung der App erfolgte im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes und KULTUR.GEMEINSCHAFTEN, der Kulturstiftung der Länder, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Programm NEUSTART KULTUR. | Abb.: © Schaubühne



MORITZ KÖSTER ist Werkstudent beim Bundesverband Soziokultur e.V.



SCHWEIZ



#SKAmp

Barcamp „Soziokultur und digitaler Wandel“ mit der Radarstation in Zürich

von EIKE RÖSCH, CHRISTINE PLÜER

Mitten in der Transformation

2021 plante die Deutschschweizer Soziokulturszene das Berufssymposium „Labor Soziokultur 3.0“, partizipativ, versteht sich. Das Thema, das dabei besonders rasch zum Fliegen kam, war „Soziokultur und Digitalität“. Wenige Monate, nachdem sich die am Thema Interessierten kennengelernt hatten, war ein Verein gegründet: Der Verein *Radarstation – Raum zur (Ver-)Ortung von Digitalität in der Soziokultur*. Gemeinsam mit anderen Playern veranstaltete die *Radarstation* schon im Herbst 2022 das „Barcamp Soziokultur und digitaler Wandel“, kurz #SKAmp. Denn wir alle steckten damals bereits mittendrin in der digitalen Transformation. Ziel war es, mit dem Barcamp #SKAmp das Thema „Digitalität in der soziokulturellen Animation (SKA)“ auf den Tisch zu bringen. Wir wollten gemeinsam diskutieren, Ideen entwickeln, Tools kennenlernen, ausprobieren, experimentieren und vieles mehr. Ein reger Austausch über die Auswirkungen, Herausforderungen, Chancen und Potentiale der Digitalisierung innerhalb der soziokulturellen Animation war geplant.

nen ebenso wie um die Gestaltung digitaler Angebote mit Blick auf die Ziele der soziokulturellen Animation oder die (Digital-)Kompetenzen von Adressat*innen.

#SKAmp23

Was sich bewährt, sollte weitergeführt werden – und so gab es auch in diesem September ein eintägiges Barcamp, das #SKAmp23. Hinter der Veranstaltung stehen ein noch breiter abgestütztes Kernteam und 50 anwesende Fachpersonen. Auch diesmal haben alle Beteiligten ein vielfältiges Programm ermöglicht. Die Inhalte sind gut im Programm (s. Sessionplan) dokumentiert. Einige Erkenntnisse und Diskussionen sind hier zusammengefasst:

- Digitale Bildung findet auch innerhalb informeller Bildung statt, somit hat die soziokulturelle Animation (auch) den Auftrag, digitale Skills weiterzugeben. Dafür brauchen wir Grundkompetenzen und die eigene Neugier. Denken wir dies weiter, so wird klar, dass sich unsere Arbeit nochmals stark verändern wird, wenn wir Sozialräume offiziell als hybrid betrachten und damit Onlinegames und Social Media als Teil davon anerkennen. Für Jugendliche – und auch für Erwachsene – sind sie es längst.
- Nur, das alles geht nicht einfach so nebenbei. Um der Digitalität gerecht zu werden, braucht es Know-how, Konzepte, entsprechende Infrastruktur, Zeit und die strukturelle Verankerung im Betrieb. Da besteht weitgehend noch Handlungsbedarf hinsichtlich zusätzlicher (!) Ressourcen. Die Auftraggebenden und Arbeitgebenden sind gefragt.



Zum Barcamp

#SKAmp22

Ein Barcamp wird auch „Unkonferenz“ genannt. Dabei wird bewusst kein Konferenzprogramm im Voraus festgelegt. Die Themen, die in den Sessions besprochen oder bearbeitet werden sollen, werden von den Anwesenden zu Beginn der Veranstaltung gemeinsam festgelegt. Man spricht daher auch lieber von Teilgebenden als von Teilnehmenden, um diese aktive Rolle zu unterstreichen. Denn ohne die Anwesenden gibt es bei einem Barcamp keine Inhalte. Die Themen der Sessions machten die umfassende Bedeutung des digitalen Wandels für die Soziokultur deutlich: Egal ob als Jugendarbeiter*in, Betriebsleitung, Quartierarbeiter*in oder Altersbeauftragte*r – in allen Funktionen und Rollen stehen wir vor neuen Fragen und veränderten Aufgaben. So ging es beim #SKAmp22 um Wissensmanagement sowie um Digitalstrategien von Organisatio-





- Merke: Schon für einen guten Social-Media-Auftritt sind mindestens zwei Stunden pro Woche aufzuwenden. Auch müssen künftig gewisse Lösungen national gedacht werden, nicht regional wie bisher. So ist der digitale Raum quasi grenzenlos und der Zugang, der Log-in, nicht an den Wohnort gebunden.
- Die zahlreichen Tools und Apps machen zudem die tägliche Arbeit in der soziokulturellen Animation komplexer. Welches Tool ist wofür geeignet, wo sind zusätzlich auch Datenschutz und Usability gewährleistet? Zahlreiche Fachpersonen suchen nach Orientierung und so wurde vor Ort eine Sammlung¹ von bewährten Links zusammentragen.
 - Gleichzeitig wurde beim SKAmp23 das Thema Nähe und Distanz im digitalen Raum vertieft, im Kontext von Daten- und Persönlichkeitsschutz. Die Adressat*innenschaft soll geschützt sein, gleichzeitig müssen die Fachpersonen für sich selbst definieren können, wie stark sie sich im beruflichen Kontext digital darstellen und ihre eigenen Grenzen setzen.

Unsere Arbeit wird sich stark verändern, wenn wir Sozialräume als hybrid betrachten.

Blick in die Zukunft

Zuletzt richteten die Teilgebenden beim SKAmp23 den Blick in die Zukunft. Organisationen der soziokulturellen Animation müssen sich – wie alle Organisationen – durch Strukturen von ihrer Umwelt abgrenzen, um Zugehörigkeit und Arbeitsprozesse zu ermöglichen. So entstehen Grenzen. Digitale Tools kratzen an solchen Grenzen und weisen auf eine Utopie einer poststrukturellen soziokulturellen Animation hin. Was braucht es, damit aus der Utopie eine konkrete Utopie wird? Darüber wurde genauso diskutiert wie über ein Nutzer*innen-basiertes Interface, das diese dabei unterstützen soll, die richtige Fachstelle zu finden. Apropos Zukunft: Die Voten im Abschlussplenum machten nochmals deutlich, dass im Format Barcamp die Vernetzung untereinander so richtig gelungen ist. Es gilt nun, weiter die Kräfte zu bündeln und gemeinsam Konzepte zu entwickeln. Damit und mit Blick auf die diversen Inhalte ist klar, dass das #SKAmp24 stattfinden wird. ■

#SKAmp23 wurde vom Verein *Radarstation*, dem DOJ - Dachverband für offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz, von Soziokultur Schweiz, der Hochschule Luzern, Institut für Soziokulturelle Entwicklung sowie von Netzwerke GWA Schweiz gemeinsam organisiert. Nicht zuletzt fließen viele Stunden freiwilliger Arbeit ein, dank des Engagements von weiteren Akteur*innen und Fachpersonen aus der Community. Fotos: © Verein *Radarstation* | www.radarstation.ch
¹ www.sozio.kulturschweiz.ch/toolbar/



Dr. **EIKE RÖSCH** ist Medienpädagogin, Erziehungswissenschaftlerin und Projektleiterin der *Radarstation*.
CHRISTINE PLÜER ist Soziokulturelle Animatorin und Co-Geschäftsführerin der Stiftung Soziokultur, Schweiz.

Unsoziale Medien?

Wir leben in aufregenden, in turbulenten Zeiten. Wir können den Klimawandel nicht mehr aufhalten, aber beeinflussen, wie heiß es in den nächsten Jahren wird. Wir haben auch die Werkzeuge, um gesellschaftliche Spaltungen zu überwinden. Vor wenigen Jahrzehnten waren bewegte Bilder ein Großereignis und Telefone eine Seltenheit. Heute sehe ich einige meiner Freund*innen und Verwandten vor allem auf Bildschirmen, habe mobilen Zugang zum gesammelten Wissen der Welt, Musik, Videos und Spiele immer parat. Meine Steuererklärung mache ich digital, das Licht in unserem soziokulturellen Zentrum steuere ich per App auf meinem Smartphone. Wenn ich etwas brauche, kann ich es mit drei Klicks kaufen.

Sollte der Verwaltungsapparat demnächst den Anschluss an die Digitalisierung finden, wird uns das viel Zeit bei Ämtern und Behörden ersparen. Mittels KI werden nun Hautkrebs und anderes früher erkannt. Ehemals sehr blutige Operationen finden minimalinvasiv statt. Arbeitserleichterungen, Chancen und positive Möglichkeiten überall. Wären da nicht die negativen Energien, die die Spaltung der Gesellschaft immer weiter treiben. Während die Akteur*innen der Soziokultur nichts unversucht lassen, um Menschen aus ihren Bubbles zu holen und sie in direkte, wirkliche und konstruktive Kommunikation zu bringen, verfolgen große Technologiekonzerne das entgegengesetzte Ziel. Negative Emotionen halten die Leute besonders lange auf den Seiten, reißerische, rassistische Überschriften bringen besonders viele Klickzahlen. Daran verdienen nicht nur große Firmen im Silicon Valley, auch lokale Tageszeitungen wählen ihre Inhalte heute nach dem aus, was Klickzahlen bringt: Hass und Hetze. In sozialen Medien lese ich immer wieder, dass man unser Zentrum anzünden oder abreißen sollte. Noch war niemand da, um das im echten Leben zu versuchen. Wie lange geht das noch gut?

Social Media sind nicht per se unsozial. Das unbedingte Streben nach Spaltung und Profit der großen Anbieter und mancher Nutzer*innen ist es auf jeden Fall.

LAURA ARMORST, Mitarbeiterin im Kultur- und Initiativenhaus STRAZE in Greifswald und Vorstandsmitglied des Landesverbandes Soziokultur Mecklenburg/Vorpommern e.V.

Digital unterwegs



Viele Einrichtungen der Soziokultur haben pandemiebezogene Förderungen genutzt, um ihre digitale Ausstattung auf einen höheren Stand zu bringen. Daraus sind neue Möglichkeiten erwachsen für die Bearbeitung von Schwerpunktthemen, für künstlerischen Ausdruck, für intensive und komplexe Kommunikation, für die eigene Qualifizierung wie für die Bildung von Teilnehmer*innen und Nutzer*innen der Zentren.

Während der Pandemie mussten die meisten Akteur*innen digitale Wege gehen, um analoge Begegnungen zu ersetzen. Jetzt geht es darum, die analoge Welt mit digitalen Mitteln zu erweitern.

An der Grenze von Fiktion und Realität finden interaktive Zeitreisen statt. Vergangene Gegenwarten werden in digitalen Formaten begehbar. Bildprojektionen machen Häuserfassaden zu lebendigen Galerien. Schüler*innen bringen Lütt Matten de Haas zum Tanzen oder sie begeben sich andernorts auf eine „Digital-Art-Rally“.

Künstler*innen und Besucher*innen tauchen immerhin virtuell in einem bau-fälligen historischen Stadtbad. Ein breites Kulturprogramm kann in einer Panorama-Tour digital besucht werden.

Hier geben wir einen kleinen Eindruck von den fantastischen neuen Initiativen und Programmen. Viele von ihnen sind allerdings gefährdet, da es an der nötigen Finanzausstattung und Planungssicherheit mangelt.



SOFTWARE FÜR ENGAGIERTE, BIELEFELD

Open-Source-Community

Soziokultur und die Open-Source-Community haben viele Berührungspunkte: gesellschaftliche Mitgestaltung, Teilhabe und Selbstbestimmtheit. Dem immer größer werdenden Einfluss weniger Tech-Konzerne mit fraglichen Datenschutzbestimmungen stehen viele kritisch gegenüber. Eine alternative Lösung für die Digitalisierung der Kontaktverwaltung, den Versand von Newslettern und die Spendenverwaltung ist die Freie-Open-Source-Software CiviCRM, die für den gemeinnützigen Bereich entwickelt wurde.

Die Community, darunter soziokulturelle Akteur*innen, hat sich im September 2023 in Leipzig getroffen, um sich über neue Entwicklungen auszutauschen. Mit 120 Teilnehmer*innen aus über 70 Organisationen war das von *Software für Engagierte e.V.* organisierte „CiviCamp“ mit dem Schwerpunkt Fundraising das bisher am besten besuchte Treffen in Deutschland. Derzeit wird daran gearbeitet, Demo-Versionen für verschiedene Anwendungsfälle niedrigschwellig verfügbar zu machen. Natürlich unter reger Beteiligung der Anwender*innen getreu dem Credo „Software von allen und für alle“.

Text: Carolin Viktorin | Fotos: CiviCamp 2023 © Eva Riemer, Software für Engagierte e.V. (li.); Würfel © Carolin Viktorin (o.) | www.software-fuer-engagierte.de/

UFA-FABRIK, BERLIN

Digitale Resilienz

Das *Internationale Kultur Centrum ufa-Fabrik e.V.* wird durch das Programm „kulturB-digital“ in seiner digitalen Transformation unterstützt. Seit März 2022 arbeitet Ole Fass, gelernter Informatiker, als Resilienz-Dispatcher an digitalen Prozessen, dem Ausbau der physischen Infrastruktur und der Erstellung digitaler Tools zur Unterstützung des Kulturprogramms. Bis jetzt wurden unter anderem eine Panorama-Tour erstellt, eine neue Kontaktdatenbank eingerichtet und neue Ticketing-Lösungen getestet. Ziel ist es, die *ufa-Fabrik* durch Digitalisierung nachhaltig für die Zukunft aufzustellen. Alle Beteiligten werden in die Planung neuer Prozesse und Anwendungen einbezogen, damit sie motiviert sind, diese zu nutzen. Bei einer Befragung 2020/2021 haben Berliner Kulturbetriebe häufig angegeben, ihnen fehle das Wissen und Personal, um in der Digitalisierung eine Chance zu sehen. Zu diesem Zweck fördert der Senat seit 2021 70 Stellen als Resilienz-Dispatcher*innen. Die Ausgestaltung der Stellen bleibt den Geförderten überlassen. Von der *ufaFabrik* wird das Programm als großes Potential für alle Kulturbetriebe bewertet.

Text: Moritz Köster | Fotos: © C. J. Rigal (o.), ufaFabrik (re.)
www.ufafabrik.de



KLUB SOLITAER, CHEMNITZ

Digitallabor

Der *Klub Solitaer e.V.* ist seit 2010 als Projektverwirklicher und kultureller Stadtteilgestalter im Chemnitzer Stadtteil Sonnenberg tätig. Der Verein betreibt zwei Projekt- und Atelierhäuser. Neben dem Kulturraum LOKOMOV, der Galerie HINTEN und der Galerie *Glaskasten* stellt der Verein ein Werkstätten-Netzwerk für das Experimentieren mit künstlerischen Praktiken und deren Vermittlung zur Verfügung.

Teil davon ist das „Digitallabor“, ein Begegnungsraum und Ideen-Hub für die digitale, gemeinschaftliche künstlerische Content-Produktion. Dezentral und flexibel bildet es einen Technikpool sowohl für Digitalkünstler*innen und Kreativschaffende als auch für Menschen, die nur eingeschränkt Zugang zu neuen Medien haben. Die Ausstattung umfasst Technik für Foto, Video und neue Formate wie Augmented Reality, Virtual Reality und Digital Mapping. Mit dem „Digitallabor“ lotet der *Klub Solitaer* digitale Möglichkeitsräume aus und schafft in gemeinschaftlichen Prozessen des Ausprobierens und Entwickelns digitale kulturelle Momente im Stadtraum.

Text: Selina Müller | Foto: Virtual Reality Workshop
© Mandy Knospe | www.klub-solitaer.de





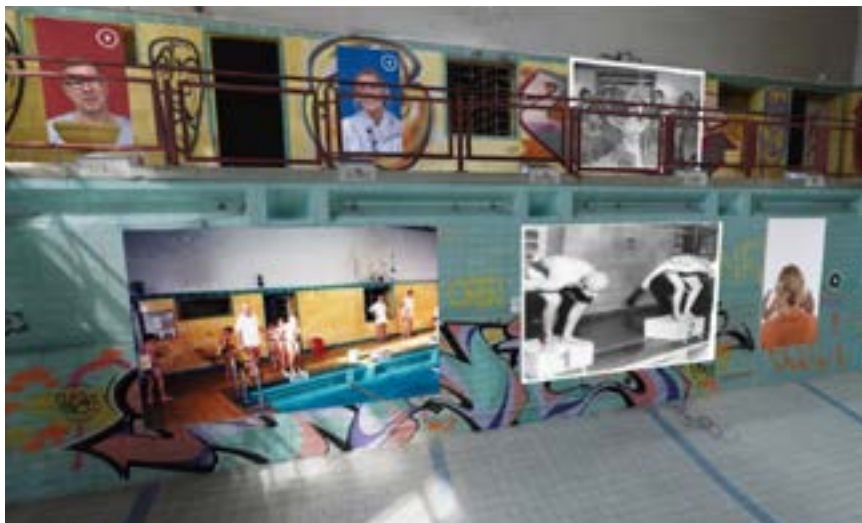
NELLIE NASHORN, LÖRRACH

Hybrides Setting

Im Kulturzentrum *Nellie Nashorn* in Lörrach beschleunigte die Coronapandemie den Prozess der Digitalisierung. Ging es zunächst um eine zeitgemäße IT-Infrastruktur, ermöglichten die vielfältigen Förderprogramme eine Investition in die digitale Zukunftsfähigkeit: Es wurde in Licht-, Ton- und Videotechnik investiert, aber auch in Glasfaserleitungen, ein modernes Kassensystem und gute Bedingungen für dezentrales Arbeiten. Die Technik sollte dabei in den unterschiedlichen Kontexten unkompliziert als Werkzeug für kreative Prozesse nutzbar sein.

Kreativ war auch der Ansatz für Veranstaltungen mit eingeschränkter Besucher*innenkapazität: Das Publikum teilte sich auf mehrere Räume auf und die Künstler*innen wechselten dazwischen. Ihr Auftritt wurde live in die jeweils anderen Räume übertragen. So verbanden sich Live- und virtuelles Erlebnis. Das hybride Setting forderte von Publikum und Künstler*innen viel Flexibilität und Spontaneität, war aber von Begegnung und starker Interaktion geprägt.

Text: Matti Kunstek | Foto: © Stephanie Staib
www.nellie-nashorn.de



STADTBAD e.V., BRANDENBURG

Virtual bathing

In Brandenburg an der Havel hat der STADTBAD e.V. eine inspirierende Lösung gefunden, um den Herausforderungen eines baufälligen Baudenkmals zu begegnen. Das historische Stadtbad aus dem Jahr 1930 wurde in ein digitales Replikat verwandelt, das Künstler*innen die Möglichkeit bietet, ihre Werke sowohl in der physischen als auch in der virtuellen Welt interaktiv zu präsentieren.

Das Projekt „Virtual Bathing“ ermöglicht es Besucher*innen, in die digitale Version des Gebäudes einzutauchen und gleichzeitig ihre eigenen Geschichten online zu teilen. Dazu wurde das Gebäude gescannt, digital modelliert und eine partizipative Ausstellung programmiert. Täglich besuchen knapp 100 Menschen das virtuelle Bad. Die Bewerbung des virtuellen Raums fand vor allem analog statt, denn der Verein sieht Digitalisierung nicht als „Selbstzweck, sondern als Instrument zur Vernetzung von Menschen und Kultur“. Das Bad sei keine Galerie oder ein Denkmal, sondern ein Labor. Zu den Förderern gehören das Land Brandenburg, der Bund und die EU.

Text: Moritz Köster | Foto: © Janina Steinmetz,
 STADTBAD e.V. | www.stadtbad.eu



Virtual spaces

Der KulturBahnhof Viktoria und sein Trägerverein K9 Koordination für regionale Kultur in Itzehoe erkunden seit 2019 die Potenziale der Digitalisierung in der Kulturarbeit und Medienpädagogik. Gefördert von der Bundeskulturstiftung realisierte das Team 2020 das Projekt LUMEN+COLOURS, ein interaktives Galerie-Portal mit Projektionen auf Gebäudefassaden und „virtual spaces“.

Während der Pandemie machten die Akteur*innen das Künstlerhaus „Inside Hablik“ und die abrisgefährdete Zementfabrik „Inside Alsen“ digital zugänglich. Für die Zukunft planen sie die virtuelle Wiederbelebung verschwundener Orte.

In der Medienpädagogik werden Schüler*innen digitale Kenntnisse in der Audio- und Videoproduktion vermittelt. So wurde das plattdeutsche Gedicht „Lütt Matten de Haas“ traditionell und als Hip-Hop-Track vertont und visualisiert. Das gestiegene Interesse der Schulen erfordert demnächst eine Personalaufstockung. Leider steht die Projektarbeit aufgrund knapper werdender Fördermittel vor großen Herausforderungen.

Fotos: Inside Hablik (o.), Inside Alsen (u.) © Olaf Plotz
Text: Moritz Köster | www.kuba-viktoria.de



WASCHHAUS, POTSDAM

Virtual Reality

Das Waschhaus ermöglicht es Schüler*innen, den digitalen Raum durch die Erstellung von Kunst durch Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) zu erforschen. Das Pilotprojekt „Unendlich plurale Welten“ startete Anfang 2022 und ist inzwischen als festes Projekt „Digital Art Rally“ im Waschhaus beheimatet. Es ist in vier Stationen unterteilt und wird von Studierenden der Universität Potsdam unter Leitung von Maja Dierich-Hoche und Katharina Brönnecke betreut. Schüler*innen können VR-Arbeiten erstellen, Anwendungen testen, in einer AR-Umgebung Objekte einscannen und mit diesen digital interagieren sowie Werke in einer digitalen Galerie erkunden. Eine App, die es jedem ermöglicht, die virtuelle Ausstellung von zu Hause aus zu erleben, wird Anfang 2024 veröffentlicht. Die Entwicklung wird vom Land Brandenburg und dem Fonds Soziokultur gefördert.

Die größte Herausforderung bestand für das Team in der Aufklärungsarbeit: Personen, die den Wert von digitaler Kunst nicht sofort erkennen, muss man die Begeisterung dafür noch vermitteln.

Text: Moritz Köster | Foto: © Maja Dierich-Hoche
www.waschhaus.de





PORTRÄT

Schlüssel und Zugang

Im Pavillon Hannover erwerben Teilnehmende an IT-Projekten Kompetenzen für die neuen Technologien und gleichzeitig für den Umgang mit Komplexität

von EDDA RYDZY



SUSANNE MÜLLER-JANTSCH



JUSTIN LAURA HAHN



MARCUS MUNZLINGER

Wir befinden uns mitten in einer kulturellen Revolution. Als Begleiterscheinungen erfahren auch in den Kernländern der Demokratie Minderheiten stärkere Anfeindung, greifen religiöser und ideologischer Fanatismus um sich. Der Pavillon begegnet diesen Herausforderungen an der Wurzel.

Bis 1963 steht an seiner Stelle das Gerichtsgefängnis Hannover, das auch Richtstätte ist. Hier trennt 1925 ein Fallbeil den Kopf des Serienmörders Fritz Haarmann vom Rumpf, hält man von 1937 bis 1943 den KPD-Vorsitzenden Ernst Thälmann in Isolationshaft, kerkert man 100 Jahre lang unter schändlichsten Bedingungen Lesben und Schwule ein.

Nach dem Abriss des Gefängnisses baut eine Warenhauskette eine Filiale auf das Gelände. Sie zieht bald direkt ins Stadtzentrum. Die „Bürgerinitiative Raschplatz“ verhindert einen erneuten Abriss. 1977 öffnet das Kultur- und Kommunikationszentrum Pavillon seine Türen. Dahinter kein PC nirgends.

Aufbrüche

Susanne Müller-Jantsch tippt ihre Diplomarbeit in den 1980ern noch in die Schreibmaschine. Direkte Bekanntschaft mit einem PC schließt sie zu Beginn der 1990er an ihrer ersten Arbeitsstelle. Im gleichen Zeitraum verbringt Marcus Munzlinger als Grundschüler viel Freizeit mit der Spiele-Konsole. Das tut Justin Laura Hahn, Jahrgang 1995, 500 Meter vom Pavillon entfernt,

schon in der Vorschulzeit. Sie besitzt bereits als Fünfjährige ein Handy.

Als Susanne 1996 in den Pavillon kommt, steht das Internet in den Startlöchern. Das Team und die Nutzer*innengruppen sind durch kritische Geister geprägt. Sie lieben es, Finger in gesellschaftliche Wunden zu legen, lieben es, sich in die dank IT völlig neuen Möglichkeiten zu stürzen und das eine mit dem anderen zu verbinden.

„Welt am Draht“, eine Veranstaltungsreihe zu den neuen Medien mit Vorträgen und Performances ist Susannes erstes Projekt. Den Aktiven ist klar: Wie die digitale Welt sich entwickeln wird, das hängt auch von ihnen ab. Sie richten das erste Internetcafé ein, engagieren sich dafür, dass die digitalen Möglichkeiten nicht nur kommerziellen Zwecken dienen, sondern allgemein und kulturell zur Verfügung stehen. Was so einfach und selbstverständlich klingen mag, ist es nicht. Der wirtschaftliche Druck ist ja groß. Das Team des Pavillon setzt sich mit Wirtschaftsvertretern an einen Tisch, es führt Kurse zum Programmieren von Websites durch, hilft dem Staatstheater, eine eigene Website auf die Beine zu stellen, schafft in Kooperation mit der Universität „NANAnet“, ein Online-Bürgerinformationssystem. Es herrschen große Selbstbestimmtheit und Euphorie. Wer mit einer neuen Idee kommt, kann sie leicht verwirklichen. Ein Aha-Erlebnis jagt das andere, Leute treffen sich, diskutieren leidenschaftlich, schlagen sich mit Spaß die Nächte um die Ohren.

Neue Generationen

In diesen Jahren vollzieht Justins Vater die Entwicklungen von Computern und Internet daheim mit. So gehören sie von Anfang an organisch zu Justins Leben. Musik empfängt sie nahezu ausschließlich digital.

Marcus studiert inzwischen. Zunächst in Kiel Philologie, Pädagogik und Soziologie, dann ungefähr eineinhalb Kilometer Luftlinie vom *Pavillon* entfernt an der Leibniz Universität Hannover Kulturmanagement. Nachdem er bereits französische und englische Vokabeln am PC gepaukt hat, sind digitale Tools für ihn längst nicht mehr wegzudenken. Richtig angekommen in den Studiengängen der Universitäten sind sie aber noch nicht. Seine Kommiliton*innen und er nähern sich ihren fachbezogenen digitalen Möglichkeiten als kollektive Autodidakten. Sie diskutieren kritisch, wie nun zum Beispiel interkulturelle Themen oder historische Narrative verhandelt werden können. StudiVZ als einer der ersten Social-Media-Kanäle spielt eine wichtige Rolle. Youtube kommt gerade auf. Marcus spürt physisch, sozusagen am eigenen Leib, wie unter der Voraussetzung der Digitalität die Geschwindigkeit und der Variantenreichtum der Arbeit zunehmen. Ein paar Jahre arbeitet er für eine kleine Gewerkschaftszeitung. Er entwickelt Content-Management-Systeme, erlebt den jeweils augenblicklichen Zugriff auf bundesweit verstreute Inhalte, die schnelle Anpassung von Tools während der Arbeitsprozesse, die gewaltigen Potenziale vernetzter und remoter Arbeit.

Sie lieben es, Finger in gesellschaftliche Wunden zu legen, lieben es, sich in die dank IT völlig neuen Möglichkeiten zu stürzen und das eine mit dem anderen zu verbinden.

Schließung und Start

Digitale Kommunikation und Arbeit finden in keinen luftleeren, sondern in konkreten stofflichen Räumen statt. Susanne übernimmt es 2010 neben einem zweiten Geschäftsführer, die Kernsanierung und Neuerrichtung zu gestalten. 2012-2013 bleibt der *Pavillon* komplett geschlossen. Für das Personal gibt es in dieser Zeit einen langfristigen Plan.

Nach viel Stress geht im Januar 2014 der Veranstaltungsbetrieb mit modern ausgestatteten vier Bühnen und zwei Gruppenräumen wieder los. Im immer offenen Foyer steht Besucher*innen, die zum Verweilen, Spielen, Sich-Austauschen oder Arbeiten kommen, freies Internet zu Verfügung. Alle der mehr als vierzig Angestellten haben einen PC-Arbeitsplatz. Auch gemeinsam mit Partner*innen aus Hunderten Initiativen, Einrichtungen und Institutionen realisiert der *Pavillon* jährlich mehr als 1000 Veranstaltungen und Treffen. Das erfordert intelligente Arbeitsteilung.



Geschichte als Schritt in die Zukunft

Marcus kommt 2013/2014 ins Team, übernimmt Aufgaben im Bereich digitale Soziokultur und politische Bildung. Er weiß, dass Gegenwart misslingen, sobald sie ihre Vergangenheiten vergessen, dass auf Podien verhandelte Themen über einige Expert*innen hinaus nur wenige erreichen, dass komplexe Situationen mit einseitigen Zugängen nicht zu erfassen sind, sondern Mehrschichtigkeit brauchen.

Marcus zielt mit seinen Projekten ziemlich genau auf das Gegenteil des früheren Frontalunterrichts.

2016 startet „Pavillon Prison Break“. In dem Spiel müssen Rätsel im *Pavillon* und an anderen Orten Hannovers gelöst werden. Laudatoren loben den partizipativ soziokulturellen Ansatz von „Prison Break“, die Spielenden würden zu Forscher*innen und nebenbei etwas über Geschichte erfahren. Und: Es geht immer auch um brisante, höchstgegenwärtige politische Themen.

In Polen und anderswo beobachten wir seit einiger Zeit Versuche von Mächtigen, die Eigenständigkeit der Justiz auszuhebeln und damit eine Grundvoraussetzung der Demokratie abzuschaffen. Verhindern lässt sich das nur, wenn Mehrheiten der Bevölkerung sich das aus Überzeugung nicht gefallen lassen. Wer „Prison Break“ spielt, muss

Fotos: Pavillon
© Thomas Langreder (S. 22); Marcus Munzlinger (o.), Motiv Prison Break (u.) © BI Raschplatz e.V.



sich mit politischer Strafjustiz, mit dem Rechtssystem überhaupt, mit richtigen und falschen Gründen für Haft auseinandersetzen.

Spiele und lernen

„Game-Design“ ist für Marcus als Methode der Vermittlung von politischen und historischen Inhalten unverzichtbar. Er führt dazu eine Reihe von Workshops durch. Die Teilnehmenden sind zwischen acht und achtzig, manchmal Zeitzeugen, sie kommen aus Schulen, der politischen Bildung, Förderklassen, Nachbarschaften oder der Gedenkstättenarbeit. Zugänge und Möglichkeiten für ihre persönlichen Beiträge können sie mittels Musik, Stadtgeschichte, Zeichnungen, Geschichte, Erzähltexten, Fotografie und und und finden. Ihre Aufgabe besteht darin, Charaktere für ein Spiel zu einem bestimmten Thema zu entwerfen und die Kontexte zu definieren, in denen sie dann agieren. Marcus erzählt eher nebenbei: „Die Leute wollen immer, wenn sie Charaktere entwickeln, dass die positiv sind.“ Diese Feststellung hilft dem Glauben an die Menschheit zwar sehr. Aber natürlich lässt sich mit ausnahmslos guten Typen kein Spiel entwickeln, das sich zwischen moralischen Dilemmata und unterschiedlichen Standpunkten in komplexen Umgebungen spannt. Unter den Teilnehmenden der Workshops gibt es immer auch so etwas wie heimliche Machtstrukturen. Manche wollen anfangs ihre Ideen mit Nachdruck unbedingt durchsetzen. Doch relativ bald entwickeln sie einen produktiven Willen, „ihr“ Spiel gemeinsam voranzubringen. Unterwegs haben sie sich unter anderem zu fragen, ob ein Polizist, der der Arm einer nationalsozialistischen Diktatur ist, ein „Guter“ sein kann. Oder sie setzen sich mit den Unterschieden zwischen terroristischen Bombenattentaten und kriegerischen Flächenbombardements auseinander. Nach einem Workshop mit einer 10. Geschichtsklasse sagt die Lehrerin über die Teilnehmer*innen: „So viel wie in den letzten zwei Stunden haben sie bei mir im ganzen Jahr nicht gelernt.“

Aussagen der Teilnehmenden und Fakten zum Thema füttern sie einen Chatbot. Von Porno bis Dating ist nichts tabu. Mit der so geschaffenen künstlichen Intelligenz starten sie in die Phase „A&I“. Bislang konfrontiert der Chatbot die Teilnehmenden mit ihren eigenen Floskeln, Stereotypen und reflexhaften Reaktionsweisen. Es geht nun darum, ihn durch kollektive Arbeit an der Datenbank zu sozialisieren, das heißt, ihn so zu entwickeln, dass er seinen menschlichen Partner*innen begegnet, wie sie sich das für sich und andere wünschen. Gut genutzt kann künstliche Intelligenz ein unbestechliches Medium zur Auseinandersetzung mit uns selbst, zum Erlernen wirklicher Kommunikation sein.

... Gut genutzt kann künstliche Intelligenz ein unbestechliches Medium zur Auseinandersetzung mit uns selbst sein. ...

Vielleicht gehört das gefühlte Wissen um die allgegenwärtige Nähe der Barbarei zu den Existenzbedingungen von Demokratie. Im *Pavillon* entsteht es. Seine Partys rocken zwischen den nicht mehr sichtbaren Silhouetten gequälter Widerständler, Lesben und Schwulen. Die Projektbezeichnung „A'n'A“ geht auf Alan Turing zurück. Er zählt zu den wichtigsten Theoretikern der frühen Computerentwicklung und Informatik, entziffert im Zweiten Weltkrieg für Großbritannien die mit Enigma verschlüsselten Funksprüche der Deutschen. 1952 verurteilt man ihn wegen Homosexualität zur chemischen Kastration. Die Hormonbehandlung führt zu einer Depression. 1953 begeht er Suizid.

Aussichten

Marcus arbeitet seit ein paar Monaten als Sachgebietsleiter für kulturelle Kinder- und Jugendbildung bei der Stadt Hannover. Susanne hat mit Erfolg den Generationswechsel im *Pavillon* gestaltet und verabschiedet sich in ein Sabbatical. Den Staffelstab trägt Justin weiter. Sie wird kämpfen müssen. Hannover ist wie so viele Kommunen kaputtgespart. Ab 2025 drohen finanzielle Kürzungen. Kommt es dazu, beutet entweder das Team sich selbst aus oder es entstehen weitere vermeidbare Schäden an der Demokratie. Oder beides. ■

SUSANNE MÜLLER-JANTSCH war von 2010 bis 2023 Geschäftsführerin, **JUSTIN LAURA HAHN** ist seit 2022 Geschäftsführerin des *Pavillon*. **MARCUS MUNZLINGER** hat von 2013 bis 2023 das Aufgabenfeld digitale Soziokultur und politische Bildung im *Pavillon* betreut, er leitet jetzt das Sachgebiet kulturelle Kinder- und Jugendbildung bei der Stadt Hannover.

www.pavillon-hannover.de, www.stadtkulturmagazin.de/2021/01/vermittlung-mit-game-design/, www.alan-alaine.de/das-ki-projekt/



Kinderstube der KI

Justin erlebt diese Entwicklungen unmittelbar mit. 2014 ist sie nach dem Abitur als FSJ-lerin gekommen. Von allen Seiten werden ihr Herzlichkeit und Vertrauen entgegengebracht. Gleich zu Beginn darf sie eigene Veranstaltungen durchführen. Sie entscheidet sich gegen ein Studium und für eine Ausbildung zur Veranstaltungskauffrau im *Pavillon*. Als

Azubi arbeitet sie bereits am Konzept und der analogen Umsetzung von „Prison Break“ mit. Gefühlt ganz kurz nach dem Abschluss fällt Corona ins Land. Das Haus bleibt erst mal sehr leer.

Doch der *Pavillon* ruht nicht. Er setzt zum Beispiel pandemiebezogene Fördermittel für seine Streaming-Bühne und für die digitale Infrastruktur ein.

Noch während der Pandemie und vor dem jüngsten Hype entwickeln Marcus und das Team das Projekt „Prototyping A'n'A – eine künstliche Intelligenz wird geboren“. Rund um die Geschlechterverhältnisse findet eine Reihe von Workshops und Veranstaltungen statt. Mit den



Dr. **EDDA RYDZY** ist freie Autorin mit Lehr- und Vortragstätigkeit.

Update Soziokultur. Neue Verantwortung für etablierte Kompetenzen

Was mich als Medienpädagogen in der Debatte um künstliche Intelligenz am meisten irritiert, ist die Tatsache, wie der Diskurs geführt wird. Komplexe Thematiken wie künstliche Intelligenz sind nicht dichotom und schon gar nicht durch populistische Vereinfachungen zu beschreiben. Reduzieren wir diese Auseinandersetzung auf ein Schwarz-Weiß-Denken, ob künstliche Intelligenz nun gut oder schlecht ist, verfehlen wir den Kern der Debatte. Mit der allgemeinen Verfügbarmachung von Tools, die mit KI arbeiten, hat sich der Kulturwandel bereits vollzogen. Damit erübrigt sich die Debatte, ob wir diese nutzen wollen oder nicht. Vielmehr geht es darum, wie wir sie einsetzen und wie wir als Menschen mit diesem Kulturwandel umgehen wollen. Und in eben diesem Diskurs steckt die eigentliche Wirkmacht. Schon heute reproduzieren künstliche Intelligenzen Rassismen, Stereotype und diskriminierende Strukturen. Dazu muss eine KI keine Superintelligenz mit „eigenem Bewusstsein“ sein. Maschinelles Lernen funktioniert, indem der Computer auf Textbausteine, sogenannte Parameter, zugreift und diese auswertet. Das im Februar 2023 gestartete ChatGPT-4 arbeitet beispielweise bereits mit unvorstellbaren 100 Billionen Parametern. Wenn bei diesen Prozessen nun Rassismen, Stereotype und diskriminierende Strukturen reproduziert werden, heißt das nichts anderes, als dass es global ein strukturelles Problem mit diesen Themen gibt. Dementsprechend darf die Debatte nicht dichotom, sondern muss sozialkonstruktivistisch geführt und analysiert werden. In der Interaktion von Mensch und Maschine werden soziale Wirklichkeiten und soziale Phänomene konstruiert, institutionalisiert und in Traditionen überführt. Die enge und intensive Begleitung dieser Debatte gehört für mich damit zu den Kernaufgaben der modernen Soziokultur – nicht zuletzt durch die künstlerische Auseinandersetzung mit dem noch neuen Medium und eine andere Sicht auf den Kunstbegriff vor dem Hintergrund maschineller künstlerischer Produkte. Die Soziokultur muss ihre Rolle im gesamtgesellschaftlichen Transformationsprozess einnehmen und sich über ihre Kompe-

tenzen und Verantwortungen im Bildungssystem bewusst werden. Es ist die ureigenste Aufgabe der Soziokultur, offene, niedrigschwellig zugängliche, kapitalismuskritische und demokratiefördernde Räume und Orte für alle Menschen zu schaffen, in denen wertfrei und prozessorientiert soziales Handeln erprobt und verhandelt werden kann. Eben diese Räume braucht es, um partizipative, nachhaltige und zukunftsfähige Debatten führen zu können. Die Debatte, wie wir kollektiv mit Themen der KI umgehen wollen, braucht die volle Aufmerksamkeit und eine starke Lobby der Soziokultur.

Natürlich ist es eine große Herausforderung für alle Akteur*innen, medienpädagogisches Handeln und Denken in das Alltagsgeschäft mit aufzunehmen. Vor dem Hintergrund ihrer Theorie und Geschichte sehe ich die Soziokultur dabei in einer besonderen Verantwortung. Was sie dafür braucht, sind erst einmal das Bewusstsein und eine Offenheit, sich dieser Thematik zu widmen. Indem sie Räume und Orte für diesen Diskurs schafft, wäre schon viel gewonnen. Außerdem gehören niedrigschwellige, kreative und partizipative Medienprojekte zum modernen Aufgabenbereich von Jugendkunstschulen und soziokulturellen Zentren. Selbstverständlich braucht die Soziokultur in diesem Transformationsprozess eine neue finanzielle Sicherheit, vor dem Hintergrund der dichotomen Debattenkultur, gezielten Desinformationskampagnen und wachsender Akzeptanz von rassistischen und populistischen Thesen eher früher als später. Daher muss diese schnellstmöglich auf den Weg gebracht werden. ■



MARTEN DUCK ist freier Medienpädagoge und Diplompädagoge für Erwachsenen- und Weiterbildung, handlungsorientierte Medienbildungsangebote, Digitalisierungsstrategien, mediendidaktische und allgemeine Fachberatung.

Tipps



Ethik der Künstlichen Intelligenz: Wegweiser für die Gestaltung unserer Zukunft | Die UNESCO-Empfehlung ist ein weltweit gültiger Völkerrechtstext, der sicherstellen soll, dass jede Organisation, jedes Unternehmen und jede Einzelperson, die KI entwickelt oder einsetzt, dies auf ethische Weise und in Einklang mit den Menschenrechten tut. April 2023, www.unesco.de/sites/default/files/2023-08/DUK_Broschuere_KI_A5_DE_web_02.pdf



Wir versilbern das Netz! Das Mutmachbuch | Angela Meyer-Barg, Hg. Dagmar Hirche | Die große Kampagne des Vereins *Wege aus der Einsamkeit e.V.* führt Menschen 65+ an die Nutzung von Smartphones, Tablets und digitalen Anwendungen heran. Dieses Buch erzählt von neugierigen, aufgeschlossenen Menschen, die gemerkt haben, dass sie sich in der digitalen Welt auskennen müssen. Arzt- und Amtstermine? Reisebuchungen? Alles zunehmend online! Verlag Hamburg, KJM Buchverlag 2023, 184 Seiten, ISBN 978-3-96194-081-3, 16,00 Euro



hörschrift, der transcript-Podcast Sonderfolge Rassismus | Über Rassismusforschung, den Mordanschlag in Solingen 1993 und die Stimmen der Betroffenen | Der Rassismus in Deutschland ist auf dem Vormarsch. Bedrohungen von Rechts sind keine Einzelfälle, sondern institutionell verankert. In einem ersten Interview sprechen Serpil Polat und Cihan Sinanoglu über Rassismusforschung, die Verknüpfung von Forschung und Politik – und was trotz des virulenten Rassismus Hoffnung macht. Im zweiten Teil berichten Birgül Demirtas und Cagri Kahveci aus Interviews für den Sammelband „Solingen. 30 Jahre nach dem Brandanschlag“ mit Überlebenden des Attentats. | <https://blog.transcript-verlag.de/kategorie/hoerscript/>



Digitale Mündigkeit. Wie wir mit einer neuen Haltung die Welt retten können | Digitalisierung öffnet uns ein Meer an Zukunftsmöglichkeiten. Gleichzeitig verschließen wir oft die Augen vor den Untiefen und Risiken der technischen Entwicklungen. Das gefährdet die Grundprinzipien von Freiheit und Demokratie. Leena Simon, Netzphilosophin und IT-Beraterin, arbeitet für Digitalcourage e.V. und kooperiert mit dem „Anti-Stalking-Projekt“ in Berlin. Ihr Ziel: Menschen befähigen, Verantwortung über ihre digitale Kommunikation zu übernehmen. 336 Seiten, ISBN 978-3-934636-49-1, www.shop.digitalcourage.de/digitalcourage-buecher-und-broschueren/leena-simon-digitale-muendigkeit.html



ILS-JOURNAL 2/23 „Innenstädte und Zentren neu denken“ | Nina Hangebruch berichtet aus ihrer Forschung zur Umnutzung großer Handelsimmobilien, mit konkreten Beispielen erfolgreicher Umnutzungs-Projekte aus dem Ruhrgebiet. Im Interview spricht Thomas Binsfeld, Mitglied der Geschäftsführung der Landmarken AG, darüber, wie Umnutzung gelingen kann und wie aus Warenhäusern multifunktionale Gebäude werden. | ILS-JOURNAL Nr. 02/23, ILS – Institut für Landes- und Stadtentwicklungsforschung gGmbH (Hg.), Dortmund 2023, 16 Seiten, ISSN 1867-6790, www.ils-forschung.de/files/publikationen/pdfs/ILS-JOURNAL-2.23_ONLINE.pdf



kurz&mündig: Digitale Selbstverteidigung für Mädchen | Moxi, Penny, Maria Fischer | Online unterwegs zu sein ist eh' schon herausfordernd – für Mädchen* kommen noch mehr Herausforderungen dazu. Was sie gegen nervige Schönheitsideale, Bodyshaming und ungewollten Kontakt durch Fremde tun können, wie sie sich für sich selbst und andere stark machen können – das kann man diesem Heft erfahren. Gewalt hat viele Gesichter, einige davon werden erklärt. Der Inhalt ist inspiriert von der Zusammenarbeit der Autorinnen mit Mädchen* in einem Projekt zu digitaler Selbstverteidigung. | www.shop.digitalcourage.de/flyerfolderplakate/digitale-selbstverteidigung-fuer-maedchen.html

Kultur und Politik

**Der Mut zur Veränderung muss mit guten
Rahmenbedingungen flankiert werden.**

TABEA RÖSSNER, MdB (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) (siehe S. 28)

Weichenstellung für den digitalen Wandel

Tabea Rößner im Gespräch



Der Ausschuss für Digitales im Deutschen Bundestag widmet sich seit 2013 aktuellen netzpolitischen Themen einschließlich des Ausbaus der digitalen Infrastruktur. TABEA RÖSSNER (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN) ist Vorsitzende des 34-köpfigen Gremiums, in dem die verschiedenen Aspekte der Digitalisierung und Vernetzung fachübergreifend diskutiert werden. ELLEN AHBE befragte sie aus der Sicht der Soziokultur.

EA: Das Themenspektrum der Agenda für den Ausschuss ist breit gefächert. Hat die Betrachtung der Entwicklungspotenziale von kleinen und mittleren Kultureinrichtungen mit Gemeinnützigkeit hinsichtlich ihrer Digitalität da noch Platz?

TR: Wir haben ein großes Spektrum an Themen im Ausschuss abzarbeiten, die vor allem aktuelle nationale oder europäische Gesetzgebungsprozesse betreffen. Darüber hinaus widmen wir uns in Selbstbefassung auch immer wieder weiteren wichtigen digitalpolitischen Themen. Dazu gehören auch Aspekte der Kultur- und Kreativbranche. Wobei hier auch der Kultur- und Medienausschuss federführend tätig wird. Ich selbst habe außerhalb der Ausschussarbeit kürzlich in der Fraktion ein Fachgespräch zum digitalen Ehrenamt organisiert (dazu auch weiter unten). Freiwilligenarbeit steckt voller Aufgaben, Prozesse und Strukturen, die mittels digitaler Anwendungen optimiert, erleichtert oder automatisiert werden können. Für die Digitalisierung des Ehrenamts braucht es strukturelle Veränderungen in den Organisationen. Erst kürzlich haben wir das Vereinsrecht flexibilisiert, indem zukünftig ein einfacher Beschluss reicht, um digitale Mitgliederversammlungen zu ermöglichen. Ich bin sicher, dass wir diese Themen auch im Ausschuss weiter diskutieren können.

Der Wunsch der Zivilgesellschaft wird immer stärker, sich am Diskurs zum Thema Digitalisierung zu beteiligen. Wirkt der Ausschuss daran mit, indem zunehmend auch Vertreter*innen der Zivilgesellschaft als Expert*innen angehört werden?

Die gesellschaftlichen Herausforderungen sind hoch und die Umbrüche, vor allem als Folge der Digitalisierung, in jedem gesellschaftlichen Bereich spürbar. Eine starke Einbindung zivilgesellschaftlicher Akteur*innen in die Planung und Umsetzung von Maßnahmen und eine stärkere Beteiligung der Zivilgesellschaft zum Beispiel an Gesetzgebungsprozessen ist essenziell. Auch im Digitalausschuss haben wir daher zu den passenden Themen regelmäßig Vertreter*innen der Zivilgesellschaft zu Gast.

Es gab durch das Förderprogramm NEUSTART KULTUR einen merklichen Digitalisierungsschub in Kultureinrichtungen. Das Gebot der Stunde ist nun Qualifizierung, sowohl für das Team als auch für die Nutzer*innen von digitalen Angeboten. Welche Pläne hat hierfür der Bund?

Die digitale Teilhabe muss dringend angegangen werden, damit der Zugang zur digitalen Welt jedem zur Verfügung steht. Die Vermittlung digitaler Kompetenzen für jede Altersgruppe steht dabei ganz oben auf der Agenda. Deshalb setzen wir uns entsprechend unseren Zielen im Koalitionsvertrag bei den Ländern dafür ein, dass Digitalkompetenzen („digital literacy“) gestärkt werden.

2022 wurde die Digitalstrategie der Bundesregierung vorgestellt. Darin sind erste Ansätze hinsichtlich sozialer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Teilhabe durch Digitalisierung enthalten.

... In der Digitalstrategie der Bundesregierung sind erste Ansätze hinsichtlich sozialer, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Teilhabe durch Digitalisierung enthalten.

Unter dem Dach des „Digitalpakt Alter“ vernetzen wir bundesweit erfolgreiche Projekte und Initiativen zur digitalen Kompetenzvermittlung gegenüber älteren Menschen. So schaffen wir ein breites gesellschaftliches Bündnis zur Stärkung der digitalen Teilhabe. Zudem werden wir den Digitalpakt für Schulen nachhaltig gestalten. Dazu werden wir mit den Ländern die bisher erreichten Ergebnisse bilanzieren und die weiteren Bedarfe erheben, um in dieser Legislatur einen Digitalpakt 2.0 mit einer Laufzeit bis 2030 abzuschließen. Der neue Digitalpakt 2.0 wird dafür sorgen, dass Schulen einfach, flexibel und dauerhaft digitale Fähigkeiten vermitteln.

Grundsätzlich liegen Bildungsmaßnahmen im Kompetenzbereich der Länder. Mit der Digitalstrategie der Bundesregierung hat sich der Bund zur Aufgabe gemacht, die Arbeit der Länder zu unterstützen, damit die Kompetenzen harmonisiert werden. Für starke Bildung muss sich die Lehraus- und Weiterbildung verändern.

Zudem geht es um Geräte und leistungsfähiges Internet. Nahezu drei Prozent der Deutschen können sich keinen Internetanschluss leisten – das sind mehr als zwei Millionen Menschen. Auch beim flächendeckenden Ausbau digitaler Infrastrukturen gibt es immer noch weiße Flecken. Nicht jeder Haushalt ist mit leistungsfähigem Internet versorgt. Aber nur eine flächendeckende Versorgung ermöglicht gesellschaftliche Teilhabe. Darum ist ein Schwerpunkt unserer Digitalpolitik, den Gigabit-Ausbau voranzubringen. Der Bund will vor allem da Fördergelder hinschicken, wo Leute schon lange auf einen Anschluss warten. Das Ziel ist schnelles und flächendeckendes Internet für alle Regionen, damit niemand angehängt ist.

Das Zuwendungsrecht erschwert es, die Kosten für digitale Tools geltend zu machen, beispielsweise wenn eine Lizenz den Durchführungszeitraum überschreitet. Würden Sie sich unserer Empfehlung anschließen, eine Digitalisierungspauschale im Rahmen von Projektförderung anzuerkennen?

Die Idee, das Gemeinnützigkeitsrecht um weitere Zwecke zu ergänzen, ist nicht neu. Der Finanzausschuss setzt sich mit dieser Frage bereits auseinander.

Für den Systemerhalt sind eine verlässliche Förderung und gute Rahmenbedingungen unbedingt erforderlich. Grundsätzlich muss die Engagementförderung dahingehend weiterentwickelt werden, dass wir wegkommen von einer Projektmentalität hin zu langfristigen und zuverlässigen Fördermodellen, die mehr Planungssicherheit und Qualitätsentwicklung gewährleisten können.

Wir müssen Prozesse vereinfachen und verschlanken, das heißt auch, bürokratische Hürden abbauen. Wir müssen mehr als „ermöglichender Staat“ auftreten. Ein als Bürokratiemonster verhindernder Staat ist das falsche Signal.

Sie sind mit der Soziokultur seit vielen Jahren vertraut und engagieren sich selbst in diesem Feld. Was möchten Sie den soziokulturellen Akteur*innen resultierend aus der Arbeit des Ausschusses sagen?

Dranbleiben und nerven! Oft kommen am Ende die zum Zuge, die besonders hartnäckig sind. Manchmal hat man selbst da eine gesunde Scheu, aber letztlich geht es darum, der eigenen Sache Gehör zu verschaffen. Und dafür müssen die Akteur*innen wahrnehmbar sein.

Wie lässt sich das erreichen?

Wie gesagt: Ehrenamtliche Arbeit kann mittels digitaler Anwendungen optimiert, erleichtert oder automatisiert werden. Der Weg dorthin ist für viele Vereine allerdings mit großen Herausforderungen behaftet. Deshalb

haben wir als Grüne Bundestagsfraktion im November in einem Fachgespräch unter der Federführung von Sabine Grützmacher und mir eruiert, welche Hürden auf diesem Weg liegen und wie wir Ehrenamtliche bei der Digitalisierung politisch unterstützen müssen. In unserem Fachgespräch „Digitalisierung für Ehrenamt und Engagement“ ging es vor allem darum, welche politischen Rahmenbedingungen und welche Unterstützung es braucht, um die Digitalisierung im Ehrenamt voranzubringen.

Soziokulturelle Akteur*innen sollten dranbleiben und nerven! Oft kommen am Ende die zum Zuge, die besonders hartnäckig sind.

Wenn es um den digitalen Wandel in Organisationen geht, stehen allem voran natürlich Finanzierungsfragen. Aber zugleich – und das hat unser Fachgespräch eindrücklich herausgearbeitet – besteht unter Ehrenamtlichen ein großer Wunsch nach Austausch und Kooperation untereinander. Der Mangel an Digitalisierung im Ehrenamt ist vor allem ein Mangel an Qualifikationen und Vernetzung mit qualifizierten Menschen, die dezentral und regional verfügbar sind. Der Digitalisierungsgrad ehrenamtlicher Initiativen unterscheidet sich sehr stark, sodass weniger digitalisierte Vereine vom Erfahrungsschatz digitalisierter Organisationen profitieren können. So besteht der Bedarf an einer Vernetzungsstruktur, die Ehrenamtliche zusammenbringt, damit man voneinander lernen kann. Zudem fehlt es an einem strukturierten Angebot, um die Fülle an Unterstützung, die bereits existiert, sichtbar zu machen.

Wenn Digitalisierungsinitiativen angestoßen werden, gehen diese häufig auf Einzelne zurück. Doch wir dürfen uns nicht auf die Eigeninitiative der Ehrenamtlichen verlassen, wenn wir das System würdigen und erhalten wollen. Deshalb muss der Mut zur Veränderung mit guten Rahmenbedingungen flankiert werden. Deshalb brauchen wir außerdem Rahmenbedingungen, um den Zugang zu Technik, Infrastruktur und Wissen für Organisationen und jeden Einzelnen zu verbessern und selbstverständlich zu machen.

Nicht zuletzt wurde vielfach angemerkt, dass in Organisationen oft Grundlagen fehlen. An dieser Stelle bezog man sich oft auf Fragen der Rechtssicherheit und Sorgfaltpflichten. Es sei schwierig, den Dschungel an Gesetzen zu sichten und zu verstehen, sodass hier (Übersetzungs-) Hilfe oder sogar gesetzliche Erleichterungen für Ehrenamtliche benötigt würden. Darüber hinaus sei die Entbürokratisierung im Gemeinnützigkeits- und Ehrenamtsbereich wichtig, um Ehrenamtliche von bürokratischen Hürden zu entlasten. Solche Fragen müssten gemeinsam mit dem Rechts- und Innenausschuss diskutiert werden. ■

ELLEN AHBE ist Geschäftsführerin des Bundesverbandes Soziokultur e.V.

Digitale Transformation im Sinne aller Menschen

Das Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (BBE) legt in Zusammenarbeit mit Fachgruppen Policy-Paper als Impulse zur Bundes-Engagementstrategie vor. Wir stellen einen Auszug aus dem Policy-Paper „Schwerpunkt Zivilgesellschaft und Digitalisierung“ vor:



Seit mehr als zwei Jahrzehnten stellt die digitale Transformation unsere Gesellschaft vor vielfältige Aufgaben, die aufgrund ihrer Komplexität und Dynamik eine umfassende Betrachtung erfordern. Im vergangenen Jahrzehnt war etwa das Aufkommen der sozialen Medien und die damit verbundenen, bis heute nur teilweise bewältigten Herausforderungen zentral. Heute zeichnet sich mit generativen Künstliche-Intelligenz (KI)-Modellen, die für den Massenmarkt zugänglich geworden sind, bereits der nächste große Schritt im Transformationsprozess ab. Die Konsequenzen können momentan nicht gänzlich abgeschätzt werden, weder im Positiven noch im Negativen.

Vor diesem Hintergrund steht die Zivilgesellschaft vor der komplexen Herausforderung, einerseits die eigene digitale Transformation zu meistern. Vielen zivilgesellschaftlichen Organisationen fehlt es weiterhin an entsprechenden Ressourcen, um sich digital(er) aufzustellen. Andererseits bringt gerade die Zivilgesellschaft eine gemeinwohlorientierte Perspektive in die von Politik und Wirtschaft dominierte Debatte über die Folgen der digitalen Transformation für unsere Gesellschaft ein. Diese Perspektive findet weiterhin zu wenig Gehör. Dabei zeigen neuere Formen digitalen Engagements, wie diese Technologien im Sinne aller Menschen zur Bewältigung gesamtgesellschaftlicher Herausforderungen und zur Stärkung der Demokratie eingesetzt werden können.

Empfehlungen des BBE zu fünf Schwerpunkten:

Augenhöhe schaffen

- Einrichtung einer interdisziplinären Ethikkommission mit Fokus auf den Zusammenhang von digitalem Wandel, KI und Demokratie unter Beteiligung der Zivilgesellschaft
- regelmäßige Einladung von Vertreter*innen der Zivilgesellschaft zu Sitzungen des Ausschusses für Digitales

Vernetzung forcieren, Sektorengrenzen überwinden

- Etablierung von Gelegenheitsstrukturen für Kooperationen zwischen Wirtschaft und Zivilgesellschaft zur inklusiven Entwicklung digitaler Technologien

- Verbesserung der Zusammenarbeit zwischen den Ministerien im Themenkomplex Digitalisierung und Engagement durch eine interministerielle Arbeitsgruppe, begleitet durch die Zivilgesellschaft
- Schaffung und Stärkung kommerzfreier Räume für gemeinnützige Organisationen durch eine unterstützende Shared-Service-Plattform

Rahmenbedingungen verbessern

- Förderung der Organisationsentwicklung von zivilgesellschaftlichen Institutionen mit Fokus auf Digitalisierung durch die Einbindung einer Digitalisierungspauschale in Projektförderungen
- Bereitstellung digitaler Produkte, die im Rahmen geförderter Programme entstehen, als Open Source oder unter einer Creative-Common-Lizenz, um eine nachhaltige Nutzung und Vermeidung von Redundanzen zu gewährleisten, begleitet durch die Einführung eines Green-IT-Siegels

Kompetenzen stärken und anerkennen

- Angebot und Ausbau von Fortbildungsmaßnahmen für Engagierte und Hauptamtliche zur Förderung von digitalen Kompetenzen und Medienkompetenz sowie deren Anerkennung auch außerhalb des Engagements, etwa im beruflichen, hochschulischen oder schulischen Kontext
- Förderung und Unterstützung von zivilgesellschaftlichen Organisationen, die der Zivilgesellschaft digitale Kompetenzen vermitteln

Digitale Souveränität und Demokratie stärken

- Anpassung des Gemeinnützigkeitsrechts zur Ermöglichung eines verstärkten Engagements für die demokratische Ordnung mit Blick auf digitale Technologien
- Förderung von Organisationen marginalisierter Gruppen im Bereich Digitalisierung und Anerkennung ihres gemeinwohlorientierten digitalen Engagements
- gezielte Stärkung zivilgesellschaftlicher Maßnahmen gegen Hatespeech und Fake News, insbesondere im Kontext von KI

Der vollständige Text kann unter www.b-b-e.de/digitalisierung/ eingesehen und heruntergeladen werden.

Datenraum Kultur: Digitale Vernetzung für Kulturerlebnisse

Im Kulturbereich entsteht ein innovatives Projekt: der Datenraum Kultur. Als Leuchtturmprojekt der Digitalstrategie der Bundesregierung wird er von acatech – Deutsche Akademie für Technikwissenschaften, der Behörde für Kultur und Medien der Freien und Hansestadt Hamburg sowie dem Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT gestaltet.

Mit 2,6 Millionen Euro aus dem Etat der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien ist der „Datenraum“ darauf ausgerichtet, die Vernetzung von Kultureinrichtungen und Akteur*innen zu fördern. Zentrales Ziel ist es, Kultur besser zugänglich zu machen.

Datensouveränität statt Abhängigkeit von kommerziellen Plattformen

Im Gegensatz zu kommerziell betriebenen Plattformen, als Beispiel seien Online-Versandhändler genannt, steht bei diesem Projekt die Souveränität der Dateneigner*innen im Mittelpunkt, indem Daten direkt von Teilnehmer*in zu Teilnehmer*in übertragen werden. Daten werden dezentral belassen, nicht zwischengespeichert. In Anlehnung an den „Mobility Data Space“ entsteht damit eine technische Grundlage für den sicheren Datenaustausch zwischen den Akteur*innen der Kultur-, Medien- und Kreativsektoren. Angebote auch kleinerer Kultureinrichtungen können damit eine größere Reichweite erlangen.

Anwendungsbeispiel: Maschinenlesbare Theaterspielpläne

Greifbarer werden die Möglichkeiten beim Anwendungsbeispiel „Smarte Theaterdienste“, bei dem der Deutsche Bühnenverein mit Partnern Standards für maschinenlesbare Theaterspielpläne entwickelt. Über 1000 Theater verwalten individuelle ortsspezifische Informationen und Spielpläne. Die Schaffung von Standards erleichtert das maschinelle Auslesen von Informationen, mit denen Veranstaltungskalender automatisiert werden können. Maschinenlesbare Spielpläne ermöglichen tagesaktuelle Kommunikation und eine erhöhte Sichtbarkeit kleinerer Theater. Das Publikum wiederum profitiert von passgenauen Suchmöglichkeiten, etwa, wenn in einer Region übergreifend nach barrierefreien Einrichtungen gesucht werden kann.

Keine Use Cases ohne Finanzierung

Der „Datenraum“ bietet viele Chancen, doch damit auch der gemeinnützige Kulturbereich davon profitieren kann, müssen passgenaue Use Cases entwickelt und finanziert werden. Derzeit werden vier Projekte erarbeitet, eine breitere Einbindung der Bereiche Soziokultur und kulturelle Bildung ist wünschenswert.

CAROLIN VIKTORIN, Referentin für Digitalisierung und Wissensmanagement des Bundesverbands Soziokultur e.V.

Wir gratulieren herzlich: 40 Jahre Künstlersozialkasse



Mit der Gründung der Künstlersozialkasse (KSK) im Jahr 1983 manifestierte sich eine Wertschätzung von künstlerischer Arbeit: Selbstständige Künstler*innen müssen unstrittig soziale Absicherung erfahren. Bis heute arbeitet die KSK erfolgreich daran, dass ihre Mitglieder in etwa so abgesichert sind wie Angestellte. Das gibt auch jüngeren Künstler*innen eine wichtige sichere Basis.

Gelungene Abgabeverhandlungen, Solidarprinzip, geringer Verwaltungsaufwand

Für den Bundesverband und seine Mitglieder als Abgabepflichtige steht stets im Fokus, dass der Abgabesatz niedrig bleibt, der Bundesanteil gleichbleibend und der Verwaltungsaufwand gering. Das ist der KSK in den vergangenen Jahren immer gelungen. Ein wichtiger Baustein der Sozialversicherung ist das Solidarprinzip der KSK. Es garantiert die faire Absicherung. Die voranschreitende Digitalisierung der Prozesse vereinfacht die Abwicklung der Abgaben seitens der soziokulturellen Einrichtungen.

Im Wissen, welcher Aufwand hinter all diesen Erfolgen steht, danken wir der KSK für ihren kontinuierlichen Einsatz und werden sie auch weiterhin öffentlich unterstützen.

Dank für die verlässliche Partnerschaft

Wir freuen uns auf weitere Dekaden der Zusammenarbeit. „Bei diesem vierzigsten Geburtstag wird einem klar, wie berechtigt die Liedzeile ist ‚wie schön, dass du geboren bist, wir hätten dich sonst sehr vermisst‘“, meint Ellen Ahbe, Geschäftsführerin des Bundesverbandes Soziokultur e.V. „Ohne die Unterstützung durch die KSK bei Kranken-, Renten- und Pflegeversicherung könnten sich viele freischaffende Künstlerinnen und Künstler, Publizistinnen und Publizisten in Deutschland eine soziale Absicherung schlichtweg nicht leisten.“

Allen Mitarbeitenden und dem Beirat der KSK gratulieren wir zur erfolgreichen Arbeit, die nicht nur im europäischen, auch im internationalen Vergleich einzigartig ist!

BARBARA BICHLER, Leiterin des Bereichs Öffentlichkeitsarbeit beim Bundesverband Soziokultur e.V.

Für digitale Formate und Infrastruktur sowie technische Ausstattung wurden über den Bundesverband Soziokultur seit 2020 mit den Projekten

LAND INTAKT

80 000 Euro

NEUSTART Sofortprogramm

20 Mio. Euro

NEUSTART KULTUR

16 Mio. Euro

in Kultureinrichtungen bundesweit investiert.

LAND INTAKT richtete sich an soziokulturelle Zentren, Kulturhäuser sowie Kultur- und Bürgerzentren in ländlichen Räumen. Das NEUSTART KULTUR - Sofortprogramm war ausgerichtet auf Museen, Ausstellungshallen und Gedenkstätten, Veranstaltungsorte für Konzerte, Tanz- und Theateraufführungen sowie soziokulturelle Zentren und Kulturhäuser. NEUSTART KULTUR Zentren - Pandemiebedingte Investitionen in Kultureinrichtungen förderte Kulturzentren, Literaturhäuser und soziokulturelle Zentren.

Netzwerk Soziokultur

Soziokulturelle Zentren sind bis heute Orte, an denen sich Menschen entwickeln und an denen Demokratie und Teilhabe eingeübt werden können.

BENJAMIM-IMMANUEL HOFF (siehe Seite 38)

Die Soziokultur und das Beihilferecht der EU

Das Wettbewerbsrecht der Europäischen Union untersagt den Regierungen der Mitgliedstaaten, in das wirtschaftliche Geschehen einzugreifen. Einzelne Unternehmen oder Branchen sollen nicht durch finanzielle Hilfen der öffentlichen Hand („Beihilfen“) begünstigt werden. Für den Bereich der Kultur gibt es jedoch Ausnahmen vom Beihilfeverbot. Wie sieht die Rechtslage in Bezug auf die Soziokultur aus?

von GERD VOGT

Was sind Beihilfen?

Nach Artikel 107 Absatz 1 des Vertrages über die Arbeitsweise der Europäischen Union sind staatliche oder aus staatlichen Mitteln gewährte Beihilfen gleich welcher Art mit dem Binnenmarkt unvereinbar. Die Einhaltung des Beihilfeverbots wird von der EU-Kommission überwacht. Zum Staat werden in diesem Zusammenhang auch Kommunen und andere öffentliche Einrichtungen gezählt. Unter Beihilfe wird jeder wirtschaftliche Vorteil für Unternehmen ohne angemessene Gegenleistung verstanden. Als direkter wirtschaftlicher Vorteil sind für die Soziokultur die staatlichen oder kommunalen Zuwendungen im Sinne des Haushaltsrechts von besonderer Bedeutung. Weiterhin können Darlehen, Bürgschaften oder Steuernachlässe Beihilfen im Sinne der EU-Vorschriften sein. Schließlich kann es sich auch bei der Überlassung von Grundstücken, sei es durch Verkauf oder Vermietung, um eine Beihilfe handeln, wenn keine adäquate Gegenleistung vorliegt.

Unternehmen im Sinne des Beihilferechts

Auch der beihilferechtliche Unternehmensbegriff wird weit ausgelegt. Als Unternehmen wird jede organisatorisch selbstständige Einheit angesehen, die eine wirtschaftliche Tätigkeit ausübt, unabhängig von ihrer Rechtsform. Für den Unternehmensbegriff kommt es nicht darauf an, ob ein Gewinn erzielt werden soll, der steuerrechtliche Status, zum Beispiel als gemeinnützige Einrichtung, ist nicht von Bedeutung. Die meisten öffentlich-rechtlich wie privatrechtlich organisierten Kultureinrichtungen, seien es Theater, Opernhäuser oder Museen und eben auch die Einrichtungen der Soziokultur, fallen demnach unter den beihilferechtlichen Unternehmensbegriff.

Handhabung der EU-Kommission

Eine beihilferechtliche Unterstützung muss selektiv sein, das heißt, dass nur bestimmte Unternehmen oder Produktionszweige begünstigt werden. Und letztlich muss sie den Handel zwischen den Mitgliedstaaten beeinträchtigen. Daran kann man bei den soziokulturellen Zentren durchaus zweifeln, welche gewöhnlich nur einen lokalen oder bestenfalls regionalen Wirkungskreis haben. Die EU-Kommission hat jedoch in der Vergangenheit in mehreren Fällen eine Beeinträchtigung des gemeinschaftsweiten Handels durch Beihilfen an Kultureinrichtungen bejaht. Kultureinrichtungen stünden mit vergleichbaren Einrichtungen in anderen Mitgliedstaaten im Wettbewerb, zum Beispiel um Künstler*innen oder Besucher*innen. Auch könne die Beihilfe dazu führen, dass es den Anbietern aus anderen Mitgliedstaaten erschwert oder unmöglich gemacht werde, ihre Leistungen vor Ort anzubieten. Diese Argumentation kann nicht wirklich überzeugen, aber so ist die Handhabung der EU-Kommission.

Ausnahmen vom Beihilfeverbot für die Kultur

Artikel 107 Absatz 2 des Vertrages über die Arbeitsweise der Europäischen Union zählt einige Beihilfen auf, die mit dem Binnenmarkt vereinbar sind oder die als vereinbar angesehen werden können. Dazu gehören Beihilfen zur Förderung der Kultur und zur Erhaltung des kulturellen Erbes. Die Entscheidung im Einzelfall obliegt grundsätzlich der EU-Kommission. Die Mitgliedstaaten müssen eine vorherige Genehmigung einholen. Solange die Genehmigung nicht vorliegt, darf die Beihilfe nicht gewährt werden. Zur Verfahrenserleichterung hat die EU-Kommission allerdings mehrere Arten von Beihilfen bestimmt, für die keine Genehmigung erforderlich ist. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, wie Kultureinrichtungen vom Beihilfeverbot ausgenommen („freigestellt“) werden können.

AGVO

Die für die Soziokultur bedeutsamste Freistellungs-möglichkeit ist die Allgemeine Gruppenfreistellungsverordnung (AGVO). Beihilfen, die in der AGVO aufgezählt werden, müssen vor ihrer Gewährung nicht bei der EU-Kommission angemeldet und von dieser genehmigt werden, sondern können direkt bewilligt werden. Die Mitgliedstaaten sind verpflichtet, die nach der AGVO freigestellten Beihilfen der EU-Kommission anzuzeigen. Die Freistellung von Beihilfen für Kultur regelt Artikel 53 AGVO.

Freistellungen in der Kultur

In Artikel 53 AGVO wird aufgezählt, für welche kulturellen Einrichtungen und Aktivitäten Beihilfen gewährt werden können. Aufgelistet werden unter anderem Museen, Bibliotheken, Theater, Kinos und Opernhäuser. Weiterhin werden Kunst- und Kulturzentren sowie sonstige Einrichtungen für Live-Aufführungen aufgeführt. Als

beihilfefähig werden Veranstaltungen und Aufführungen im Bereich Kunst und Kultur, Festivals und ähnliche kulturelle Aktivitäten benannt, ferner Tätigkeiten im Bereich der kulturellen und künstlerischen Bildung. Das breite Tätigkeitsspektrum der soziokulturellen Einrichtungen wird somit von Artikel 53 AGVO in vollem Umfang abgedeckt.

Obergrenzen für die Förderung

Zu beachten sind allerdings Höchstgrenzen, bis zu denen Beihilfen für den Kulturbereich ohne Anmeldung bei der EU-Kommission bewilligt werden können (sogenannte Schwellenwerte). Dabei unterscheidet die AGVO zwischen Investitionsbeihilfen und Betriebsbeihilfen. Der Schwellenwert für Investitionsbeihilfen ist mehrfach erhöht worden und beträgt derzeit 165 Millionen Euro pro Vorhaben, unter anderem für den Bau, Ausbau, Erwerb oder die Verbesserung der Infrastruktur, sofern diese zu mindestens 80 Prozent für kulturelle Zwecke genutzt wird. Betriebsbeihilfen von bis zu 85,5 Millionen Euro jährlich pro Unternehmen können unter anderem für Ausstellungen, Aufführungen und Veranstaltungen, für kulturelle oder künstlerische Bildungsangebote und Öffentlichkeitsarbeit, für Personalkosten und Beratungskosten gewährt werden.

Getrennte Buchführung

Kultureinrichtungen bieten häufig auch nicht-kulturelle Leistungen an, zum Beispiel Gastronomie oder die Vermietung von Räumlichkeiten. Nach den Bestimmungen der AGVO muss ausgeschlossen werden, dass nicht-kulturelle Aktivitäten mitgefördert werden. Das muss durch eine getrennte Buchführung für die einzelnen Angebote sichergestellt werden (sogenannte Trennungsrechnung). Dadurch soll eine Quersubventionierung des nicht-kulturellen Bereichs aus staatlichen Mitteln verhindert werden. Dabei ist es bei der Soziokultur doch so, dass die Erlöse aus Gastronomie und Vermietung den ideellen Bereich subventionieren! Einzelheiten zur Trennungsrechnung sind nicht vorgegeben. Bei den in aller Regel gemeinnützigen Einrichtungen der Soziokultur dürfte die vom deutschen Steuerrecht vorgeschriebene Unterscheidung zwischen ideellem Bereich, Zweckbetrieb und wirtschaftlichem Geschäftsbetrieb den beihilferechtlichen Anforderungen an eine Trennungsrechnung genügen.

DAWI-Regelungen

Beihilfen für Kultureinrichtungen können des Weiteren auch als „Dienstleistungen von allgemeinem wirtschaftlichem Interesse“ (DAWI) mit dem Binnenmarkt vereinbar sein. Beihilfen beispielsweise an Krankenhäuser, Pflegeeinrichtungen, Rettungsdienste, Sportstätten und gegebenenfalls auch Kultureinrichtungen sind danach unter bestimmten Voraussetzungen zulässig. Die DAWI-Regelungen sollen einen finanziellen Ausgleich für im Allgemeininteresse liegende Aufgaben ermöglichen. Die übertragende staatliche oder kommunale Stelle muss die wahrzunehmende Gemeinwohlaufgabe genau bestimmen und das betreffende Unternehmen damit betrauen (Betrauungsakt). Die Betrauung kann nicht nur förmlich durch

Vertrag oder Gremienbeschluss, sondern auch durch einen Zuwendungsbescheid erfolgen. Bei den Dienstleistungen von allgemeinem wirtschaftlichem Interesse ist ebenfalls eine Trennungsrechnung erforderlich. Auch bestehen Aufzeichnungs- und Berichtspflichten der Beteiligten.

De-minimis-Regelungen

Schließlich kommt für Kultureinrichtungen auch eine Freistellung nach den De-minimis-Regelungen in Betracht. Diese Regelungen für Bagatellförderungen gelten für Beihilfen an Unternehmen aus allen Wirtschaftsbereichen. Pro Unternehmen sind Beihilfen bis zu 200 000 Euro in insgesamt drei Steuerjahren zulässig. Bei Dienstleistungen von allgemeinem wirtschaftlichem Interesse beträgt die Höchstgrenze 500 000 Euro. Dieser Betrag kommt gegebenenfalls für die Soziokultur zum Tragen. Die Beteiligten müssen Aufzeichnungen über gewährte De-minimis-Förderungen führen und aufbewahren.

Rückabwicklung von unzulässigen Beihilfen

Unterstützungen, die gegen das Beihilfeverbot verstoßen, sind rechtswidrig. Auf Verschulden oder Kenntnis des Verstoßes kommt es nicht an. Um die mit der Beihilfegewährung verbundenen Vorteile wieder abzuschöpfen, muss die Beihilfegewährung rückabgewickelt werden. Bei Zuwendungen beispielsweise ist der Zuwendungsbescheid nach § 48 Verwaltungsverfahrensgesetz zurückzunehmen und die Zuwendung nebst Zinsen zurückzufordern. Strengere europäische Vorschriften überlagern dabei teilweise die deutschen Bestimmungen, so dass es in diesen Fällen keinen Vertrauensschutz zugunsten der Empfänger gibt; die nationalen Behörden sind verpflichtet, zurückzufordern.

Verantwortlichkeit der Geschäftsführung

Eine ordentliche Geschäftsführung hat sich nach der Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs regelmäßig zu vergewissern, ob bei der Gewährung von Beihilfen das vorgesehene Verfahren beachtet wurde. Vernachlässigt die Geschäftsführung diese Pflichten, setzt sie sich ihrerseits dem Risiko von Schadenersatzansprüchen aus. Kleinere Kultureinrichtungen sind gut beraten, sich mit ihrer fördernden Kommune zu dem Beihilfethema auszutauschen. Viele Kommunen, die gewöhnlich eine Reihe von öffentlichen wie gemeinnützigen Unternehmen unterstützen, verfügen über ein breit gefächertes Wissen über die Beihilfeproblematik. Insofern liegt es für die soziokulturellen Einrichtungen nahe, sich hier Unterstützung in diesen schwierigen Zusammenhängen zu holen. ■

Der Text ist in ähnlicher Fassung in den Kulturpolitischen Mitteilungen (Ausgabe Oktober 2023) erschienen. | Grafik: adobe.stock



GERD VOGT, Jurist, arbeitete langjährig in der Haushaltsabteilung des Bundesfinanzministeriums und im Landesrechnungshof Nordrhein-Westfalen. Als Dozent lehrte er unter anderem an der Hochschule für Musik und Tanz, Studiengang Kulturmanagement, in Köln. Er ist heute im gemeinnützigen Bereich als Berater für Fragen des Zuwendungsrechts tätig.

NIEDERSACHSEN

Gemeinsam stark: Was wir vom „Bündnis Freie Kultur“ aus Oldenburg in Bezug auf Nachhaltigkeit lernen können

von FRANZISKA MOHAUPT

Die freie Szene in Oldenburg hat sich zusammengeschlossen, um ihren Forderungen nach Unterstützung für ihre Nachhaltigkeitsprozesse mehr Gehör zu verschaffen. Dabei nutzt sie die Klimaziele der Stadt für ihre Argumentation. Ergebnis ist ein Policy Paper¹, das es in sich hat.

Aktivierung

Die Idee wurde im Januar 2023 in der *Kulturetage Oldenburg* beim Workshop „Nachhaltigkeitsmanagement im Kulturbetrieb“ geboren, den Franziska Mohaupt, Referentin für nachhaltige Entwicklung des Bundesverbandes Soziokultur, gemeinsam mit Bettina Stiller von der *Kulturetage* entwickelt und durchgeführt hat. Die Frage lautete damals: Wie kann der Stiftungsrat der *Kulturetage* den Nachhaltigkeitsprozess unterstützen?

Im Workshop wurde von Anfang an über die Grenzen der *Kulturetage* hinausgedacht und -diskutiert, denn der Stiftungsrat wollte die Rahmenbedingungen beeinflussen und mit konkreten Forderungen an die Stadt herantreten, am besten gleich für alle Kulturschaffenden in Oldenburg. Die *Kulturetage* wollte ein Forum für ökologischen Austausch und die Akquise von Fördermitteln schaffen und dafür alle Kulturinstitutionen ins Boot holen. Kernelement: ein Stundenkontingent für Nachhaltigkeitsbeauftragte in Kultureinrichtungen.

Entscheidung: Wir gehen es gemeinsam an

Die Idee wurde zum Beschluss und setzte Energien frei: Insgesamt gab es sechs Treffen mit den Oldenburger Kultureinrichtungen, auf denen über deren Verantwortung, sich für Nachhaltigkeit stark zu machen, wie auch über die notwendige Unterstützung durch die Stadt diskutiert wurde. Der Zuspruch war enorm. Deutlich wurde, dass es ohne zusätzliche personelle Kapazitäten für das Thema nicht gehen wird. Statt jedoch für jede Kultureinrichtung zusätzliches Personal zu fordern, schlug das Bündnis vor, hierfür gemeinsam Forderungen an die Stadt zu stellen.

Dies ermöglicht etwa, dass eine Person das Thema für alle vorantreibt. Gleichzeitig starteten einzelne Einrichtungen erste Schritte, erstellten Klimabilanzen, leiteten Maßnahmen ab und stellten Anträge für die energetische Sanierung von Gebäuden. Das Bündnis verfasste ein Policy Paper, das die eigene Verantwortung und erste Aktivitäten mit dem notwendigen Unterstützungsbedarf geschickt verknüpfte und sich außerdem auf die Klimaziele der Stadt Oldenburg bezog.

Unbedingt nachmachen!

In dem Papier steckt viel Energie. Der Prozess ist ermutigend und kann als Vorbild dienen:

- a) **Gemeinschaftlich:** Viele, wenn nicht alle Kultureinrichtungen, stehen derzeit vor ähnlichen Fragen. Wie kann ich meine Einrichtung nachhaltiger aufstellen und dem Thema die dafür notwendige Priorität einräumen? Wie komme ich an Informationen und Fördermittel? Sich diesen Fragen gemeinsam zu stellen, macht Mut.
- b) **Synergetisch:** Wenn es ein gemeinsames Ziel gibt, kann man sich die Aufgaben aufteilen. Die Klimabilanz einer Einrichtung liefert Informationen für Handlungsschwerpunkte und Maßnahmen. Informationen zu Fördermöglichkeiten können ausgetauscht und Anträge gemeinsam gestellt werden.
- c) **Schlagkräftig:** Den gemeinsamen Auftritt und die Veröffentlichung von Forderungen und eigenen Aktivitäten kann die Stadt nicht ignorieren. Eine Auseinandersetzung auf Augenhöhe ist so besser möglich.
- d) **Klug:** Durch Austausch und das gemeinsame Verhandeln lassen sich häufig bessere Lösungen finden. Möglich wird so beispielsweise, dass eine Personalstelle finanziert wird, die die Nachhaltigkeitsaktivitäten mehrerer Kultureinrichtungen gleichzeitig vorantreiben kann. Das ist viel effektiver, als wenn jede Einrichtung sich allein auf den Weg macht.

Was mit einem Workshop in der *Kulturetage* begann, ist zu einem Bündnis geworden, das sich nun gemeinsam den Herausforderungen stellt. Anstatt um Fördermittel zu konkurrieren, finden die Einrichtungen einen Weg, wie die Mittel am besten für eine nachhaltige Entwicklung eingesetzt werden. Das ist unbedingt nachahmenswert. ■

www.kulturetage.de/cpmedia/dateien/202309261107-positions-papier_nachhaltigkeit_buendnis_freie_kultur_oldenburg-150.pdf



FRANZISKA MOHAUPT ist als Referentin für nachhaltige Entwicklung beim Bundesverband Soziokultur e.V. tätig.

Wo fangen wir an?

Zukunftswerkshops zur Nachhaltigkeit soziokultureller Zentren

von LAILA KOLLER

Bereits in den 1980er Jahren haben soziokulturelle Zentren alte Fabrikhallen besiedelt und vor dem Abriss bewahrt, heute werden sie zu Spezialisten für die 17 Nachhaltigkeitsziele der UN. In der Praxis stehen die Aktiven in den Zentren aber vor ganz konkreten Herausforderungen: Wo fangen wir an? Was ist am wichtigsten? Wo erreichen wir die größte Wirkung mit unseren begrenzten Ressourcen?

Die LAKS Baden-Württemberg hat sich nach der guten Resonanz auf den Fachtag „Zur Nachhaltigkeit in der Soziokultur“ im vergangenen Jahr dem Thema erneut verschrieben und dazu 2023 drei Workshops angeboten, zu denen sich erfreulich viele Menschen zusammengefunden haben.

Fair pay

Die Auftaktveranstaltung „Soziale Nachhaltigkeit – Fair Pay“ war vor allem für die Zentren mit festangestellten Mitarbeiter*innen wichtig. Angemessene Löhne sind eine aktuelle und legitime Forderung. In einer Umfrage unter 22 Zentren konnte die LAKS ermitteln, dass immerhin schon fast die Hälfte in Anlehnung an den TVÖD bezahlt, manche aber leider auch nur weit darunter. Corinne Eichner, Geschäftsführerin von STADTKULTUR HAMBURG, war zum kollegialen Austausch in das *franz.K.* in Reutlingen eingeladen. Ihr war besonders wichtig zu betonen, dass es sich bei der Bezahlung um eine Frage der Gerechtigkeit und der Nachhaltigkeit handelt, und doch sei „für sich selbst, für das eigene Zentrum mehr Geld zu verlangen, in unseren soziokulturellen Kreisen oft nicht gut angesehen“. Gemeinsam konnten die Zentren ihre Strategien für faire Bezahlung weiter entwickeln.

Bei der Bezahlung handelt es sich um eine Frage der Gerechtigkeit und der Nachhaltigkeit.

Nachhaltiges Veranstalten

Im *TOLLHAUS Karlsruhe* hatte Markus Wörl, Klimaschutzmanager und EU-Berater, sehr anschauliche Beispiele zum Thema „Nachhaltiges Veranstalten“ mitgebracht. Sein erstes Statement war: „Veranstaltungen sind zunächst einmal nicht nachhaltig, denn sie sind einmalig, live und

existieren aufgrund der Tatsache, dass viele Leute aus vielen Orten an einem Ort zusammenkommen, um etwas gemeinsam live zu erleben.“ Was ist konkret zu tun? Die meisten CO²-Emissionen lösen die Anreisen des Publikums aus, also sind die Zentren gefordert, aktiv zu werden, etwa durch genügend Fahrradständer, Werbung für den ÖPNV und Bewusstseinsbildung. Auch Energieeinsparung, Energiegewinnung durch erneuerbare Energien, Müllvermeidung und vegetarisches Catering sind wichtig, hier hilft das *Theatre Green Book* weiter. Markus Wörl forderte dazu auf, sich nicht im Dschungel der Leitfäden zu verlieren, sondern mit praktischen Schritten im gesamten Team zu beginnen.

Die meisten Emissionen lösen die Anreisen des Publikums aus.

Changemanagement

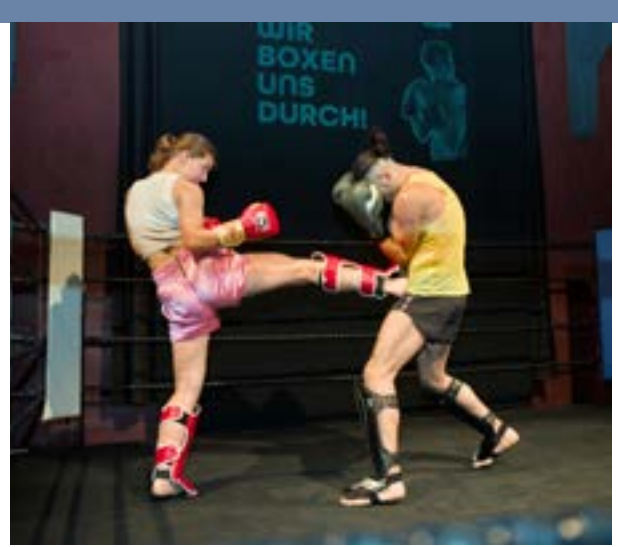
„Zukunftsfähige Zentren“ war der Titel des letzten Workshops zum Thema Changemanagement, der im Kulturzentrum *Rätsche* in Geislingen stattfand. Zugeschaltet war Axel Watzke, der Kultureinrichtungen bei ihren Transformationsprozessen berät. Er stellte vor, wie sich Einrichtungen demokratisch und doch zielgerichtet mit raschen Entscheidungen verändern lassen. Gerade in ehrenamtlich geführten Häusern im ländlichen Raum ist der Generationenwechsel ein zentrales Thema. In der *Rätsche* gab es dazu eigene Workshops mit der Moderatorin Elke Sieber aus Karlsruhe. Eine wesentliche Erkenntnis war, bei der Neugewinnung von Mitgliedern auf das „mittlere Alter“ der 40-Jährigen zu setzen.

Zwei Drittel der 77 Zentren der LAKS Baden-Württemberg werden ehrenamtlich geführt und bringen neben ihrer professionellen Veranstaltertätigkeit auch noch ihre Energie und ihre ganz unterschiedlichen beruflichen Expertisen ein – wenn das nicht nachhaltig ist! Für eine zukunftsfähige Weiterentwicklung auf diesem Weg haben die Workshops der LAKS den Zentren wichtige Impulse gegeben. ■

Foto: Workshop Nachhaltigkeit © LAKS BW 2023 | Das Projekt wurde vom Fonds Soziokultur durch das Programm „Profil:Soziokultur“ gefördert. | www.laks-bw.de



LAILA KOLLER ist Mitarbeiterin für Strategische Soziokulturplanung bei der LAKS Baden-Württemberg.



THÜRINGEN

Durchgeboxt!

Jubiläumsgala zu 30 Jahren Soziokultur in Thüringen

von THOMAS PUTZ

Unter dem klassischen soziokulturellen Motto „Wir boxen uns durch!“ feierte die LAG Soziokultur Thüringen am 25. August ihr 30-jähriges Jubiläum im *Kassablanca* in Jena. In einer fulminanten Show wurden die Grenzen zwischen Kultur und Sport spielerisch überwunden und der Beschwerdechor der Projektmanager*innen brachte einen bissig-humervollen Kommentar zu den Arbeitsbedingungen in der freien Kulturarbeit auf die Bühne.

Los ging´s bereits am späten Nachmittag vor dem soziokulturellen Zentrum *Kassablanca*. Bei bestem Wetter brachten die sechzehn Musiker*innen von *Tuba Libre* aus Weimar das Publikum mit ihrem mitreißenden Brassbeat in Stimmung, während die gut frequentierte Bowlebar für Abkühlung sorgte. Zwei Ausstellungen blickten auf 30 Jahre Soziokultur zurück: die Open-Air-Ausstellung „Kultur braucht Liebe“ von 2013 zeigte nochmals zwanzig Akteur*innen der Thüringer Soziokultur in ihrem Arbeitsumfeld im Großformat. Und unter dem Titel „Blühende Landschaften“ versammelte Boris Hajdukovic eine Auswahl seiner stimmungsvollen Fotografien von den LAG-Bustouren zu Kultureinrichtungen jenseits der großen Städte.

Dann aber konnte die Show im Saal beginnen, wo ein echter Boxring als Bühne fungierte. Die glänzend aufgelegte Ringsprecherin Anne Martin gab das Signal für den Einlauf des „Team Soziokultur“. Mit viel Licht und Nebel und mit leuchtenden Mänteln stellten sich Janet und René vom *Kick- und Thaiboxen Gotha e.V.* sowie Emma und Karoo vom *Contact Sports Club* Erfurt dem überraschten und gleichwohl begeisterten Publikum vor.

Kulturminister und Bundesverband würdigen Soziokultur

Thüringens Kulturminister Benjamin-Immanuel Hoff würdigte anschließend in seiner Rede mit einem Rückgriff auf die Situation der frühen 1990er Jahre die Bedeutung von soziokulturellen Zentren in politisch unsicheren Zeiten. Sie seien bis heute Orte, an denen sich Menschen entwickeln und an denen Demokratie und Teilhabe eingeübt werden könnten.

Anschließend stiegen Ellen Ahbe und Georg Halupczok vom Bundesverband Soziokultur in den Ring. In einem beschwingten Dialog würdigten sie die langjährige und erfolgreiche Arbeit der LAG, insbesondere die derzeitige modellhafte Umsetzung einer Strukturförderung für soziokulturelle Einrichtungen. Auch mahnten sie angesichts des anstehenden Generationswechsels und des Fachkräftemangels eine angemessene Vergütung der Mitarbeiter*innen in den soziokulturellen Einrichtungen an.

Danach wurde es sportlich: Das Team Soziokultur begeisterte mit drei jeweils dreiminütigen Sparringskämpfen in gemischten Besetzungen. Bernd Seydel erläuterte als fachlich versierter Ringkommentator während der Kämpfe, worauf es beim Boxen ankommt – nämlich nicht, nur auf den anderen einzuschlagen, sondern ihn zu respektieren und auf ihn achtzugeben, ja mehr noch: miteinander zu kooperieren. Und spätestens hier wurden die Gemeinsamkeiten zwischen dem Boxen und der Soziokultur deutlich: Bei beiden gehören Ausdauer, Kreativität und die Fähigkeit, sich immer wieder schnell auf neue Situationen einzustellen, zu den Grundtugenden.





Kulturpolitischer Beschwerdechor

Zwischen den Boxrunden erfolgten mit dem Quiz zu 30 Jahren Soziokultur und dem Beschwerdechor der kulturellen Leitungskräfte zwei bemerkenswerte Pausenaktionen. Während Alexander Lochthofen als charmanter Quizmaster das Publikum mit einigen Kuriositäten aus der LAG-Geschichte vertraut machte, gaben die knapp 15 Kulturmanager*innen über drei Lieder hinweg einen bissig-humorvollen Kommentar zu den Arbeitsbedingungen in der freien Kulturarbeit und zur Umgestaltung der Landesfinanzierung für kulturelle Leitungskräfte ab. Dabei ging es ihnen weniger um eine generelle Kritik an dieser Reform – schließlich bringt sie für alle mehr Planungssicherheit und weniger Bürokratie –, sondern um eine tarifgerechte Vergütung des geförderten Personals. Schade, aber auch bezeichnend war, dass fast keine Vertreter*innen aus der Landeskulturpolitik und -verwaltung der Einladung gefolgt waren, um die langjährige Arbeit im freien Kulturbereich zu würdigen. So bleibt das Fazit eines rundum gelungenen Abends: Wir werden uns auch weiter durchboxen müssen!

Virtuelle Ausstellung: 30 Fundstücke

Einen Rückblick auf 30 Jahre Soziokultur in Thüringen bietet auch die virtuelle Ausstellung „30 Fundstücke“. Ein wandernder Kamin, ein verborgenes Wandbild, ein aufgemöbelter Theaterwagen – das sind nur drei von 30 ausgewählten Fundstücken, die die LAG im Jubiläumsjahr gemeinsam mit ihren Mitgliedern dafür zusammengestellt hat. Jedes Fundstück erzählt seine Geschichte, die oft weit zurückreicht, mal schön und manchmal auch kurios ist. Alle Fundstücke zusammen ergeben ein kleines und feines Kaleidoskop zu 30 Jahren soziokultureller Praxis in Thüringen. ■

Ausstellung „30 Fundstücke“ unter www.meinekultur.info | Filmdokumentation zum Jubiläum unter www.sozio-kultur-thueringen.de | Fotos: Anne Martin (S. 38 li.) © Bernd Seydel; Tuba Libre (S. 38 o.li.), Georg Halupczok und Ellen Ahbe (S. 38 u.re.), Emma und Karoo (S. 38 o.re.), Abschlussfoto (S. 39 o.) © Boris Hajdukovic



THOMAS PUTZ ist Mitarbeiter für Projekte und Öffentlichkeitsarbeit beim Landesverband Soziokultur Thüringen e.V.



Sicherheitskonzepte für große Veranstaltungen

Die Versammlungsstättenverordnung VStättVO § 43 legt fest: „Erfordert es die Art der Veranstaltung, hat der Betreiber ein Sicherheitskonzept aufzustellen.“ Bei außergewöhnlichen, sehr aufwändigen Veranstaltungen innerhalb der eigenen Versammlungsstätte oder bei größeren Außer-Haus-Veranstaltungen, die ein gewisses Gefährdungspotential mit sich bringen, wird ein Sicherheitskonzept gefordert, das bei einem Genehmigungsverfahren auch den entsprechenden Behörden vorgelegt werden muss.

Dieses Konzept muss die Örtlichkeit sowie Art und Ablauf der Veranstaltung beschreiben. Die verantwortlichen Personen müssen benannt werden und Zuständigkeiten müssen exakt bezeichnet sein. Es müssen Angaben zu Rettungswegen, Besucher*innenlenkung, Notfallkonzepten, gegebenenfalls verkehrsrechtlichen Anordnungen und Zutrittsbeschränkungen gemacht werden. Infrastruktur, Toilettenanlagen, Wasserversorgung, Brauchwasserentsorgung und alle für die Veranstaltung zutreffenden Problemstellungen müssen behandelt werden. Hierunter fallen oft auch statische Bauabnahmen für Bühnen oder Aufbauten, Sicherheitsdienste, Sanitätsdienste und Ähnliches. Diese Auflistung ließe sich fortsetzen, da gerade Open-Air-Veranstaltungen aufgrund der konkreten Gegebenheiten vor Ort sehr individuell behandelt werden müssen.

Eine gute Hilfestellung stellt die Handreichung des Innenministeriums aus Nordrhein-Westfalen und das darin enthaltene Muster-Inhaltsverzeichnis der Düsseldorfer Feuerwehr dar. Hier sind alle infrage kommenden Punkte für ein Sicherheitskonzept aufgelistet, und die für die eigene Veranstaltung relevanten Aspekte können herausgefiltert werden. ■

Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen: Sicherheit von Veranstaltungen im Freien mit erhöhtem Gefährdungspotenzial. Orientierungsrahmen für die kommunale Planung, Genehmigung, Durchführung und Nachbereitung, überarbeitete 2. Auflage, S. 81 ff.: Anlage 3: Muster-Inhaltsverzeichnis für Sicherheitskonzepte unter www.im.nrw/themen/gefahrenabwehr/sicherheit-vor-ort/sicherheit-bei-veranstaltungen, Muster-Inhaltsverzeichnis unter www.im.nrw/system/files/media/document/file/or_ivsicherheitskonzepte.pdf

THOMAS SCHIFFMANN, Technischer Betriebswirt sowie Meister für Veranstaltungstechnik und Stabsstelle der Geschäftsführung im Kulturzentrum E-Werk, Erlangen

BAYERN

Mit Digitalität die Welt gestalten

Das Köşk in München

Die Digitalität bietet neue ästhetische Räume für die kulturelle Bildung. Das Team des Köşk will diese gestalten. Zu Besuch bei einem Workshop, bei dem Realität und Virtualität verschwimmen.

von SVEN ROSENBERGER

Orangefarbene Schalenstühle ohne Beine schweben im Raum. Weiße Löcher klaffen in den neon-bunt bemalten Wänden und im grau-braunen Estrich-Boden. Der Raum dreht sich, als Aida mit dem Finger über den Bildschirm des Tablets streicht. „Wir dokumentieren das Köşk mit einer 3D-App, weil es bald abgerissen wird.“ Aida ist Medienkünstlerin und leitet diesen Workshop, dessen Teilnehmer*innen mit Tablets in der Hand den 200 Quadratmeter großen Raum des Jugendkulturzentrums im Münchner Westend scannen und in ein 3D-Modell verwandeln. „Das ist wie bei Pokémon Go“, meint Antonia, als sie mit dem Tablet durch den Raum läuft und dabei versucht, jedes Detail der Einrichtung zu erfassen. Nach und nach füllen sich die Löcher in den Wänden, Stühlen und Tischen wachsen Beine. „Ich bin unter den Tisch gekrochen“, erzählt Antonia mit einem schon ein sehr detailliertem 3D-Abbild des Köşk in der Hand. Pedram hat sich die Bar am Eingang vorgenommen. Die gelb-weißen Gerbera-Sträußchen in den zwei Limo-Flaschen auf dem Tresen werden ebenso digitalisiert wie die Getränkekästen neben der blassgrünen, zu einem Garten geöffneten Eingangstür. Diese erinnert, wie die bodentiefe Fensterfront, vor der eine lange, mit bunten Stoffetzen geschmückte Rollstuhlrampe entlangführt, an die ehemalige Nutzung des Flachbaus als Stadtbibliothek.

Realer Ort für alle

Andrea, die künstlerische Leiterin des Köşk, steht vor der Eingangstür, hinter ihr flattern die bunten Stoffetzen an diesem wechselhaften windigen Julitag. „Das Köşk ist ein großer Raum, wie

ein Schaufenster. Ein Freiraum, wo die unterschiedlichsten Leute kommen und ihre Ideen umsetzen können.“ In den vergangenen neun Jahren hat sie gemeinsam mit Projektleiterin Julia Ströder und ihrem Team aus dem Zwischennutzungsprojekt unter dem Slogan „Bis zum Rausschmiss ...! Wir machen Platz für junge Kunst- und Kulturprojekte!“ einen beliebten kulturellen Treffpunkt für das Viertel entwickelt. Junge Künstler*innen stellten dort aus, in den Werkstätten konnte mit den unterschiedlichsten Materialien und Medien experimentiert werden, das Community-Orchester und der Köşk-Chor luden alle Generationen zum gemeinsamen Musizieren ein. „Wir haben hier viele Obdachlose“, sagt sie und deutet auf den Garten, dessen Mittelpunkt ein von Bänken umkreister ausladender Baum bildet und von dem aus Besucher*innen über fünf genoppte Stahltreppeinstufen das Köşk betreten können. „Sie kommen zu uns rein, spielen Klavier oder hören einem Konzert zu. So entstehen Begegnungen, die es sonst nicht gibt.“ Das Köşk war ein Ort für alle, den es bald nicht mehr gibt. In wenigen Tagen steigt das letzte Abrissfest. Danach ist Schluss im Köşk.

... Sie kommen rein, spielen Klavier oder hören einem Konzert zu. So entstehen Begegnungen, die es sonst nicht gibt.

Digitaler Baum im Raum

Aida will den Abriss digital begleiten. Nicht nur der Raum, den die Workshop-Teilnehmer*innen heute absキャンen, auch die wetterschützende Platane im Garten, unter der vor ein paar Tagen noch eine Brass-Band Anwohner*innen zum Tanzen und Feiern animierte, soll für die Nachwelt digital erhalten bleiben. Wie der haushohe Baum allerdings eingescannt werden kann, weiß Aida noch nicht, sie will es an einem anderen Tag mit einer Drohne probieren. Welche kreativen Möglichkeiten das Digitale bietet oder „the magic“, wie Aida es nennt, demonstriert sie an Antonias Tablet. Mit einem Klick erscheint auf dem Tablet das eingescannte 3D-Modell im realen Raum. Aida kann das 3D-Modell beliebig versetzen, drehen, größer und kleiner machen. Augmented Reality (AR), also eine Erweiterung der Realität, nennt sich diese Technik, die zum Beispiel auch bei Fußballübertragungen zum Anzeigen von Entfernungen bei Freistößen zum Einsatz kommt. „Wir könnten auch den Baum von draußen einfach hier reinsetzen“, sagt die examinierte Künstlerin, der wie allen im Köşk der totgeweihte Baum sehr am Herzen liegt.





Extended-Reality-Workshops

Der Baum spielte auch schon in einem anderen Digital-Workshop eine zentrale Rolle. Kinder und Jugendliche lernten mit einer visuellen Programmiersprache, einem sogenannten Blockcode, mit der schon Grundschüler*innen coden lernen können, eine Geschichte in einer digitalen Umgebung zu programmieren. Held der Geschichte ist besagter Baum. Er flieht, sobald sich ihm die Holzfäller*innen nähern – im Gegensatz zur Realität mit Erfolg. Auch hier lassen sich die Protagonist*innen aus der digitalen Umgebung mittels AR in die reale Welt versetzen oder per Virtual Reality (VR) in ihrer digitalen Welt in 3D besuchen. Die Idee zu den Extended-Reality-Workshops (XR) hatte Aida während der Pandemie, als es darum ging, Angebote für Kulturvermittlung zu entwickeln, die auch von zu Hause aus funktionieren. Über NEUSTART KULTUR schafften sie sich Tablets, VR-Brillen und Software an. Das Team sowie Kinder und Jugendliche der Digital-Community des Köşk erhielten eine Schulung im Umgang mit der neuen Software und Technik. In den eigenen vier Wänden konnten sie dann mit den virtuellen Räumen experimentieren.

**...: Held der Geschichte ist der Baum.
...: Er flieht, sobald sich ihm die
...: Holzfäller*innen nähern – im
...: Gegensatz zur Realität mit Erfolg.**

„Mittlerweile versuchen wir, Jugendliche dazu auszubilden, selbst Workshops zu geben, denn die sind die Profis in diesen digitalen Welten“, erzählt Andrea, deren Welt die Fotografie ist. Sie selbst sei eine „Niete in diesen Sachen“ doch fasziniert von den Möglichkeiten: „Es ist schon wahnsinnig cool, was diese Technik für neue Erlebnisse schafft.“ So erinnert sie sich gerne an einen großen Moment der Entzückung, als eine ältere, fast erblindete Workshopteilnehmerin durch eine VR-Brille Fische vorbeischwimmen sah und begeistert ausrief: „Ach, dass ich noch einmal Fische sehen kann.“

Digitalität und Empowerment

Die Digitalität schafft neue ästhetische Erfahrungsräume für die kulturelle Bildung, die generationenübergreifend erlebt und gestaltet werden können. Die Beschäftigung mit diesen Räumen, das Wissen über deren technische Funktionsweise versetzt gestaltende Nutzer*innen in die Lage, sich kritisch mit den digitalen Medien auseinanderzusetzen – für die Workshopleiterin ein zentraler Punkt ihrer Arbeit: „Nur derjenige, der weiß, wie Sachen funktionieren, kann auch kreativ damit arbeiten, kritisch das Ganze beobachten und selber bessere Lösungen anbieten.“ Insbesondere Kinder und Jugendliche sollen dabei lernen, dass sie nicht nur Nutzer*innen digitaler Medien sind, sondern diese aktiv gestalten können. „Wenn sie dieses Gefühl gegenüber der realen Welt um sich herum haben, fangen sie erst an, darüber nachzudenken, wie diese gestaltet werden soll.“ Digitalität und Empowerment – ein Paar für die Zukunft.

Der 20-jährige Pedram hat durch die Digital-Workshops Interesse an der Gestaltung virtueller Welten gefunden. Aida empfiehlt ihm und allen, die sich intensiver mit dem Coden auseinandersetzen wollen, Kurse US-amerikanischer Universitäten wie die des Massachusetts Institute of Technology (MIT). Diese können im Internet kostenlos heruntergeladen und durchgearbeitet werden.

„Was wir damit machen, überlegen wir uns noch“, sagt Aida, als der Workshop vorüber und der Innenraum des Köşk vollständig eingescannt ist. Das Team, die Anwohner*innen und die Besucher*innen müssen sich nun von ihrem Kulturtreff verabschieden. In der realen Welt wird anstelle des Zwischennutzungsprojekts ein mehrstöckiger, vielfältig genutzter Neubau für den Kreisjugendring München-Stadt, den Träger des Köşk, errichtet. Doch die engagierten Münchner*innen haben nicht allzu weit entfernt einen neuen Ort gefunden. Den alten können sie dann virtuell besuchen.

Fotos: Pedram und Antonia erfassen jeden Winkel des Köşk (o.) | Augmented Reality: Die Grenzen des virtuellen und realen Raums verschwimmen (S. 40) © NEUSTART KULTUR



SVEN ROSENBERGER leitet die Öffentlichkeitsarbeit im Programm NEUSTART KULTUR des Bundesverbandes Soziokultur.



Bye bye UTOPOLIS!

Über fünf Jahre Programm, digitale Spuren und das, was bleibt

von KRISTINA RAHE

UTOPOLIS vor dem inneren Auge: Ein Beduinenzelt, umgeben vom tosenden Wuppertaler Verkehr, in dem Anwohner*innen bei einem Glas Tee auf die Suche nach gemeinsamen Oasen gehen. Zwei rote Sessel mitten im Park der Hildesheimer Nordstadt, die einladen, Anekdoten aus dem persönlichen Alltag für einen Podcast beizusteuern. Ein Klangspielplatz an einer Straßenkreuzung in Lübbenau, an der Passant*innen spontan Worte, Töne und Geräusche ins Mikrofon rufen. – All diese Aktivitäten geben der Nachbarschaft eine Stimme und motivieren, die eigenen Geschichten und Nöte, Träume und Ideen zu erzählen und sich so aktiv an der Gestaltung des Stadtteils und seiner kulturellen Angebotsstruktur zu beteiligen. Genau dies war die Zielsetzung des Bundesprogramms „UTOPOLIS – Soziokultur im Quartier“, das von 2018 bis 2023 im Rahmen der ressortübergreifenden Strategie „Soziale Stadt – Nachbarschaften stärken, Miteinander im Quartier“ von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur für Medien sowie dem Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen finanziert und vom Bundesverband Soziokultur inhaltlich und administrativ begleitet wurde. In bis zu fünfjährigen Entwicklungs-

prozessen erprobten bundesweit 16 soziokulturelle Zentren in ihren Stadtteilen neue kreative Teilhabeformate. Im Fokus standen die Fragen: Inwiefern kann mit Kunst und Kreativität das Leben im Stadtteil freundlicher gestaltet und zukunftsorientiert ausgerichtet werden? Wie können insbesondere auch diejenigen Bewohner*innen erreicht werden, die sich in den bestehenden kulturellen Angeboten bisher nicht wiederfinden?

Das Hauptaugenmerk lag darauf, partizipativ und bürger*innennah die Bedarfslagen im Quartier zu ermitteln und unterschiedliche Anwohner*innengruppen einzubeziehen, um künstlerische Angebote zu entwickeln. Dies hat an fast allen Standorten ermutigend gut funktioniert. Was waren nun die Faktoren, die – neben dem unermüdlichen Engagement der Projektakteur*innen vor Ort – zum Erfolg beigetragen haben? Nicht nur pandemiebedingt haben auch digitale Formate eine Rolle gespielt.

Ernstgemeinte Partizipation

In ersten Aktionen ging es darum, an stark frequentierten öffentlichen Orten auf das Programm und seine Möglichkeiten aufmerksam zu machen. Niedrigschwellige künstlerische Formate sammelten erste Stimmungsbilder und Erwartungen der Bewohner*innen und weckten die Neugier. Dabei kamen die Projekte mit aufrichtigem Interesse an Themen und Problemlagen zu den Menschen und nicht umgekehrt.

Die Herausforderung von Teilhabeprozessen ist, dass oft vor allem diejenigen erreicht werden, die ohnehin schon engagiert sind. Bevölkerungsgruppen, die sich ausgeschlossen fühlen, gestalten ihren Lebensraum nicht unbedingt aktiv und selbstbestimmt mit. Das Gefühl

des Abgehängtseins, des Nicht-dazu-Gehörens erzeugt eher Spannungen und kann dazu führen, dass Diversität im Wohnviertel als Bedrohung empfunden wird. Hier haben die Projekte von Anfang an Wege gesucht, wie die Nachbarschaft in all ihrer Heterogenität erreicht und mitgenommen werden kann. Über gemeinsame Aktivitäten und Teilhabe an Angeboten konnte das „Wir-Gefühl“ gestärkt werden. Kunst und Kultur wirkten als Türöffner und bestärkten und ermutigten die Menschen, sich mit ihrem Stadtteil und dem nahen Wohnumfeld auseinanderzusetzen. Nachbar*innen lernten Geschichten und Sichtweisen voneinander kennen und konnten so Verständnis füreinander entwickeln und Vorurteile abbauen. Vorschläge mündeten in konkrete Maßnahmen und Schritte.

... **Die Projekte kamen mit aufrichtigem Interesse an Themen und Problemlagen zu den Menschen.**
 ... **Und nicht umgekehrt.**

Gute Rahmenbedingungen

Anliegen von UTOPOLIS waren insbesondere die Annäherung schwer erreichbarer Zielgruppen an den Stadtteil, die Vermittlung der Zusammenhänge und Möglichkeiten im Sozialraum sowie die Persönlichkeitsentwicklung der Teilnehmenden. Häufig bedeutete dies eine langwierige Beziehungsarbeit. Positiv war, dass durch die mehrjährige Laufzeit der Projekte Schritt für Schritt Vertrauen aufgebaut und mit Formaten experimentiert werden konnte. Eine große Rolle spielte, dass die Zentren sich unmittelbar in der Nachbarschaft derer befanden, die sie adressieren wollten. Dicht dran an den Themen und Herausforderungen im Stadtteil und selbst Ort der alltäglichen Begegnung konnten sie so mit ihren Räumen längerfristige Anlaufstellen bieten.

Kontinuität wurde auch dadurch gewährleistet, dass Personal für die Vernetzungsarbeit gefördert wurde, was eine verlässliche Begleitung und eine kompetente Moderation der Prozesse mit fortwährender Themenermittlung und bedarfsorientierter (Um)Steuerung ermöglichte. Die beteiligten Zentren konnten auf langjährig gewachsene Netzwerkstrukturen zurückgreifen und diese durch das Projekt



vertiefen und erweitern. Neben kulturellen und sozialen Organisationen gehörten Gewerbetreibende und Wohnungsgesellschaften ebenso wie Jugendzentren, Seniorenheime, Kitas, Schulen, kommunale Verwaltungen und insbesondere das Quartiersmanagement zu den wichtigen Partner*innen.

... **Durch die mehrjährige Laufzeit konnte Schritt für Schritt Vertrauen aufgebaut werden.**

Digitaler Transfer

Um das Rad trotz modellhafter Erprobung nicht immer wieder neu zu erfinden, kam dem bundesweiten Transfer von Erfahrungen eine wesentliche Bedeutung zu. Neben Quartiersbesuchen, Netzwerktreffen und Konferenzen in Präsenz tauschten sich die Projektakteur*innen regelmäßig online aus und beschrieben auf der Website in Blogbeiträgen, Videoclips und einer Toolbox die erprobten Formate rezeptähnlich zum Nachmachen.

Doch nicht nur beim Wissenstransfer, sondern auch in der alltäglichen Umsetzung vor Ort spielte Digitalität eine Rolle. Hier war die Pandemie ein Motor, Angebotsformen zu entwickeln, um mit der Nachbarschaft in Kontakt zu bleiben. Es entstanden Online-Workshops und Video-Tutorials, teilweise von Jugendlichen aus dem Quartier angeleitet, denen dafür in den Projekten das notwendige Handwerkszeug vermittelt wurde. Mit Kulturbeuteln voller Gestaltungsmaterialien wurden, zum Beispiel in Seniorenheimen über Sozialarbeiter*innen, mit Online-Anleitungen auch diejenigen erreicht, die monatelang ihre Wohnungen kaum verlassen konnten. Podcasts, virtuelle Fotogalerien und Installationen mit Geschichten aus der Nachbarschaft ließen Menschen miteinander in Verbindung bleiben.

Was bleibt?

Für die Zentren stand von Anfang an im Fokus, nachhaltige Strukturen zu schaffen, um die Aktivitäten nach Auslaufen der Bundesförderung weiterführen zu können. Dies ist erfreulicherweise der Hälfte aller Projekte gelungen. An mehreren Standorten war den Kommunen die Arbeit der Zentren so wichtig, dass sie Mittel für die weitere Quartiersarbeit bereitstellten. Einige Standorte konnten Stiftungs-, Landes- oder Bundesmittel akquirieren. Neben den zahlreichen Transformationen im Kleinen und der Weiterführung der Arbeit vor Ort wird UTOPOLIS vor allem digital fortbestehen: Auf der Website des Bundesverbands Soziokultur unter www.soziokultur.de ist unter dem Button „Qualifizierung“ die Toolbox mit über 150 Methoden abrufbar. Nutzung und Nachahmung sind ausdrücklich erwünscht!

Fotos: © Max Höllwarth (S. 42), ARTist! e.V. (li.)



KRISTINA RAHE ist Leiterin des Projekts „UTOPOLIS – Soziokultur im Quartier“ beim Bundesverband Soziokultur e.V.

Impressum

SOZIOkultur | Magazin des Bundesverbandes Soziokultur e.V. | 33. Jahrgang | SOZIOkultur Nr. 132 | 3/2023 | ISSN 0946-2074

Herausgeber Bundesverband Soziokultur e.V.

Vi.S.d.P. Ellen Ahbe

Geschäftsstelle Lehrter Str. 27-30 | 10557 Berlin
T 030.235 93 05-0 bundesverband@soziokultur.de
www.soziokultur.de

Rechnungsstelle c/o Kulturzentrum E-Werk
Fuchsenwiese 1 | 91054 Erlangen | T 09131.80 05-15
e-werk@e-werk.de

Redaktionsteam Laura Armbrorst, Ute Fürstenberg, Georg Halupczok, Inken Kiupel, Matti Kunstek, Sonja Neuschwander, Carsten Nolte, Lisa Rölle, Edda Rydzy, Margret Staal

Verantwortlich für die Projektseiten
NEUSTART KULTUR – Pia Sollmann
UTOPOLIS – Soziokultur im Quartier – Kristina Rahe

Lektorat Constanze König

Gestaltung Ute Fürstenberg

Druck dieUmweltDruckerei GmbH, Hannover

Grafiken Titelseite: © Cindy Schmid | S. 3: © Maja Dierich-Hoche

Fotos S. 1: Ellen Ahbe, S. 6, S. 12: Carolin Viktorin, S. 36: Franziska Mohaupt, S. 41 Sven Rosenberger © Swen Gottschall/bloominds.com | S. 6: Heike Herold © Ines Heider | S. 7: Rena Tangens © Veit Mette; Carsten Brosda © Bertold Fabricius | S. 11: Tobias Hochscherf, Martin Lätzel © A. Diekötter | S. 12: Felix Striegler © J. Hecker | S. 15: Moritz Köster © Paul Düstersiek | S. 17: Eike Rösch, Christine Plüer © Verein Radarstation | S. 22: Susanne Müller-Jantsch, Justin Laura Hahn © Dorit Schulze; Marcus Munzlinger © BI Raschplatz e.V. | S. 25: Marten Duck © Jan Lahitte Photography | S. 35: Gerd Vogt © privat | S. 37: Laila Koller © Marc Doradzillo | S. 39: Thomas Putz © privat

Hinweise zum Datenschutz/Informationspflicht
nach Art. 13 + 14 DSGVO unter www.soziokultur.de/datenschutz

Erscheint quartalsweise zum Einzelpreis von 3,50 Euro (inkl. Versand 5,70 Euro), im Jahresabo für 18,30 Euro inkl. Versand. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte sowie für die Richtigkeit der Angaben keine Gewähr. Nachdruck auf vorherige Anfrage mit Quellenangabe. Belegexemplar erwünscht. Die bisher erschienenen Ausgaben sind abrufbar unter www.soziokultur.de.

Landesverbände

LAKS Baden-Württemberg e.V.
Alter Schlachthof 11 | 76131 Karlsruhe | T 0721.47 04 19 09
soziokultur@laks-bw.de | www.laks-bw.de

LAG Soziokultur Bayern e.V.
c/o Kulturzentrum E-Werk | Fuchsenwiese 1 | 91054 Erlangen | T 09131.80 05-52
bayern@soziokultur.de | www.soziokultur-bayern.de

Impuls Brandenburg e.V. (ehemals LAG Soziokultur Brandenburg e.V.)
Kunst- und Kreativhaus Rechenzentrum, Raum 236-238
Dortustr. 46 | 14467 Potsdam | T 0331.81 32-2007
info@impuls-brandenburg.de | www.impuls-brandenburg.de

STADTKULTUR BREMEN e.V.
Breitenweg 41 | 28195 Bremen | T 0421.64 51 22
info@stadtkulturbremen.de | www.stadtkulturbremen.de

STADTKULTUR HAMBURG e.V.
Große Bergstr. 264 | 22767 Hamburg | T 040.8 79 76 46-0
info@stadtkultur-hh.de | www.stadtkultur-hh.de

LAKS Hessen e.V.
Mombachstr. 12 | 34127 Kassel | T 0561.22 07 12-709
info@laks.de | www.laks.de

Landesverband Soziokultur Mecklenburg/Vorpommern e.V.
Lange Straße 49 | 17489 Greifswald | T 03834.79 96 46
info@lv-soziokultur-mv.de | www.lv-soziokultur-mv.de

Landesverband Soziokultur in Niedersachsen e.V.
Lister Meile 27 | 30161 Hannover | T 0511.59 09 04-0
info@soziokultur-niedersachsen.de | www.soziokultur-niedersachsen.de

LAG Soziokultureller Zentren NRW e.V.
Achtermannstr. 10-12 | 48143 Münster | T 0251.51 84-75
lag@soziokultur-nrw.de | www.soziokultur-nrw.de

LAG Soziokultur & Kulturpädagogik Rheinland-Pfalz e.V.
C.-S.-Schmidt-Str. 9 | 56112 Lahnstein | T 02621.6 23 15-0
info@kulturbuero-rlp.de | www.lag-sozkul.de

LAG Soziokultur Saar e.V.
Breite Straße 63 | 66115 Saarbrücken | T 0151.42 01 49 07
info@soziokultur-saar.de | www.soziokultur-saar.de

LASSA e.V.
Soziokultur Sachsen-Anhalt
Moritzplatz 1 | 39124 Magdeburg | T 0391.257 89 32
info@lassa-ev.de | www.lassa-ev.de

LAG Soziokultur Schleswig-Holstein e.V.
c/o ALTE MU Impuls - Werk e.V. | Lorentzendam 6-8 | 24103 Kiel
T 0431.60 80 10 60 | lag@soziokultur-sh.de | www.soziokultur-sh.de

LAG Soziokultur Thüringen e.V.
Reichartstr. 30 | 99094 Erfurt | T 0361.7 80 21 40
info@soziokultur-thueringen.de | www.soziokultur-thueringen.de

NEUSTART KULTUR wird gefördert durch:



Gefördert durch:
Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien
aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

„UTOPOLIS – Soziokultur im Quartier“ wird gefördert durch:



Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen



Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien



Kultur – aber sicher (!)

Die Versammlungsstättenverordnung der einzelnen Bundesländer fordert bei Veranstaltungen geeignete Fachkräfte für den bühnentechnischen Bereich. Für die Vielzahl der kleinen Veranstaltungen immer eine „Fachkraft für Veranstaltungstechnik“ vorzuhalten, ist jedoch für die meisten soziokulturellen Einrichtungen nur schwer oder gar nicht umsetzbar. Hier gibt es einen Ausweg: Wenn von einer Veranstaltung keine Gefahren ausgehen, kann die Funktion der „Fachkraft für Veranstaltungstechnik“ auch von einer „Aufsicht führenden Person“ wahrgenommen werden. Im Seminar „Veranstaltungssicherheit“ erhalten die Teilnehmenden das Zertifikat „Aufsicht führende Person“. Das Seminar ist konzipiert für Mitarbeiter*innen, die mit der (technischen) Durchführung von Veranstaltungen betraut oder für die Personalauswahl verantwortlich sind.



Seminar „Veranstaltungssicherheit in soziokulturellen Zentren“

- Seminarinhalt:**
- Überblick über relevante Gesetze und Verordnungen
 - Verantwortung und Haftung
 - Leitung und Aufsicht in Veranstaltungsstätten
 - Ermittlung von Gefährdungen, Erarbeitung von Schutzziele und Ableitung von Maßnahmen
 - Brandschutz, Notfallmaßnahmen
 - Umgang mit veranstaltungstechnischem Equipment
 - Unterweisung von Mitwirkenden
- Veranstalter:** Bundesverband Soziokultur e.V. in Kooperation mit Landesverbänden
- Termine:**
- | | |
|-----------------------|--|
| 06.–08.02.2024 | SACHSEN: Kraftwerk, Chemnitz |
| 11.–13.06.2024 | BERLIN: bi´bak |
| 23.–25.07.2024 | BREMEN: Kulturzentrum Schlachthof |
| 24.–26.09.2024 | BADEN-WÜRTTEMBERG: Kulturzentrum franz.K, Reutlingen |
| 22.–24.10.2024 | NORDRHEIN-WESTFALEN: Kulturzentrum Brotfabrik, Bonn |
- Teilnahmegebühr:** 240,00 Euro (inkl. 7 % Mwst.) für Mitglieder
450,00 Euro für Nichtmitglieder
Die Teilnehmenden erhalten das Zertifikat „Aufsicht führende Person“.
- Referent:** THOMAS SCHIFFMANN, Meister für Veranstaltungstechnik und Technischer Betriebswirt im Kulturzentrum E-Werk GmbH, Erlangen
- Anmeldung:** www.soziokultur.de > Veranstaltungen

LIVE-WEBINAR

KULTURMARKETING TRENDS 2024

Das große **Online-Summit** zum Jahresauftakt
für den gesamten Kultur- und Eventsektor

Die Themen

- **AUSVERKAUFT VS. ABGESAGT**
Das Marketingmindset für Krisenzeiten
- **SOCIAL MEDIA REVIEW 2023/24**
Zahlen, Updates & Insights
- **KI IM KULTUR- UND EVENTMARKETING**
Grundlagen und Anwendungsbeispiele

Drei Stunden geballtes **Wissen**, wertvolle **Insights**
und jede Menge **Inspiration** für eure Arbeit.



Jetzt QR-Code scannen
und kostenfrei anmelden!

MI 10.01.2024 | 13-16 UHR
Anmeldung: www.kulturmarketingtrends2024.de

 INITIATIVE
KULTUR
KOMMUNIKATION